

ドカン

Nº 56

4,80 €

DOKAN

ESTE MES :

- Dr. Rin
- Kwon Boa
- Japón de Buronson
- Devil May Cry 2
- La espada de cristal
- Spirit of Wonder
- Yasuhiro Nighow
- Y Mucho más...

Alien 9



Dossier PATLABOR



NEON GENESIS EVANGELION

DEATH & REBIRTH

EVANGELION: DEATH & REBIRTH

JAPAN ANIME MAGAZINE

Animedia

REVISTA DE ANIME JAPONÉS

アニメメディア

RESEÑAS



ABENO BASHI MAHO
SHOUTENGAI
IGAINAX AL ATAQUE!

AVANCES



MASAMI KURUMADA
VUELVE A LA LUCHA

REVIVAL EN JAPÓN Y EDICIÓN DE LAS PELÍCULAS EN ESPAÑA

NEON GENESIS EVANGELION

NOTICIAS - MONDO FREAK - ARTBOOKS - VIDEOJUEGOS - Y MUCHO MÁS

Death & Rebirth y Animedia, una mezcla explosiva

Guía Evangelion

PAR SÓLO
2,99 €
NUMERO 1



Y ADÉMÁS...

PRINCESS TUTU
2003 THE EYE
SEI ARTBOOK
Y.M.

Tienes el DVD.
Te falta la guía.
Consíguela en
Animedia

GRATIS
con el número 7





DOKAN

AÑO 6 - Nº56 - Mayo 2003

Dirección

M^a JOSÉ CASTRO

Coordinador

ENRIQUE HERRANZ

Coordinador de Maquetación y Filmación

GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO

Maquetación

ENRIQUE HERRANZ

Corrección de Textos

ÁLEX CATALÁN

Directores de Producción

ALBERT RODRÍGUEZ, JOSÉ GARCÍA

Traducciones

MARC BERNABÉ

Ilustradores

KEN NIIMURA, PETER,

PALMER, CARLOS SALGADO

Contenido del CD

ENRIQUE HERRANZ

Administración

ROSANA JIMÉNEZ

Suscripción

VANESSA RODA

Tel. 902 19 72 64

suscripciones@aresinf.com

Colaboradores

Jorge Díez "Gabriel knight", Andrés G. Mendoza,
Silvia Bosqued, Carlos Alejo, Palmer, Esther Albala,
Sandstorm, Guile, Peter, Pablo "memorio", Marc Bernabé,
Ken Niimura, Zahara Medina, Yoshimaigno, Ryoko,
Raúl J. Márquez, Sakurita, Verónica Calafel y Xavi Altayó

Redacción y Administración

Ares Informática S.L.

Pasaje Mercuri s/n, nave 12

08940 CORNELLÀ DE LLOBREGAT (BARCELONA)

Tel: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63

FOTOMECÁNICA

Ares Informática, S.L.

IMPRESIÓN

Gráficas Monterreina S.A.

DISTRIBUCIÓN

COEDIS S.A.

DIRAC DIST., S.A.

DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA

York Agency

C/ Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires

ARGENTINA

DISTRIBUCIÓN EN MÉXICO

Alejandro Flores

República de Colombia 76, local 9

La Colonia Centro - 07020

Delegación Cuauhtemec

DEPÓSITO LEGAL

B-18.215-98

Dokan no comparte necesariamente las opiniones en ella vertidas.
No está permitida la reproducción total o parcial del software contenido
en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o
representante legal en España de cada uno de los programas. Queda
prohibida así mismo la reproducción parcial o total, aun citando su
procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el contenido del
CD ROM y de la revista por cualquier medio.
Todas las imágenes reproducidas en esta publicación son © de sus autores.



ARES
INFORMÁTICA S.L.

Presidente

ALBERT RODRÍGUEZ

Directora General

M^a JOSÉ CASTRO

Director Técnico

JOSÉ GARCÍA

Editorial

Estamos en el mes de mayo y volvemos a disfrutar de un Salón del Cómic. Los grupos de otakus ya no son una especie en vías de extinción y esto parece que cada vez va a más. El mercado del cómic en España está estabilizado y el manga es una parte muy importante en él. No ha desaparecido como anunciaban voces derrotistas tiempos atrás. Y Dokan es la mejor muestra de lo que estoy diciendo, seguimos dando caña y no dejaremos de hacerlo mientras el cuerpo aguante.

Tengo que volver a recordaros que tenemos nueva página web. Como sé que sois muy despatidos os lo repito por última vez, pasaros un rato por ella y podréis ver todos los contenidos de

nuestra revista y muchísimas cosas de interés. Nuestra web esta incluida en la nueva web de Ares Informática, que aparte de tener toda la información sobre nuestra revista, también tiene varias secciones con material e información sobre todos los productos comercializados por Ares Informática. Podéis adquirir números atrasados a través de la web e incluso suscribiros online, la dirección es: www.aresinf.com.



Enrique Herranz

SUMARIO

4

Noticias

Japón

España

9

Top Anime

Dossier Patlabor

14

Shoujo Manga

Dr. Rin

18

Opinión

Desleal

20

Clásicos

Video Girl Ai

Video Girl Len

24

Top Manga

Alien 9

28

Top manga

FLCL

30

Top Manga

Spirit of Wonder

32

Top Manga

Japón

36

Cultura, libros

Historia de Japón vol.5

40

Otakus Around the World

Mis circunstancias

44

Humor

Redacción

46

Stand Alone Complex

Episodio 5

48

Art Book

Yasuhiro Nightow

50

Videojuegos

Devil May Cry 2

53

Top Manga

La espada de Cristal

54

Jpop

Kwon Boa

57

Tegami / Art Gallery

NUEVOS ANIMES EN JAPÓN

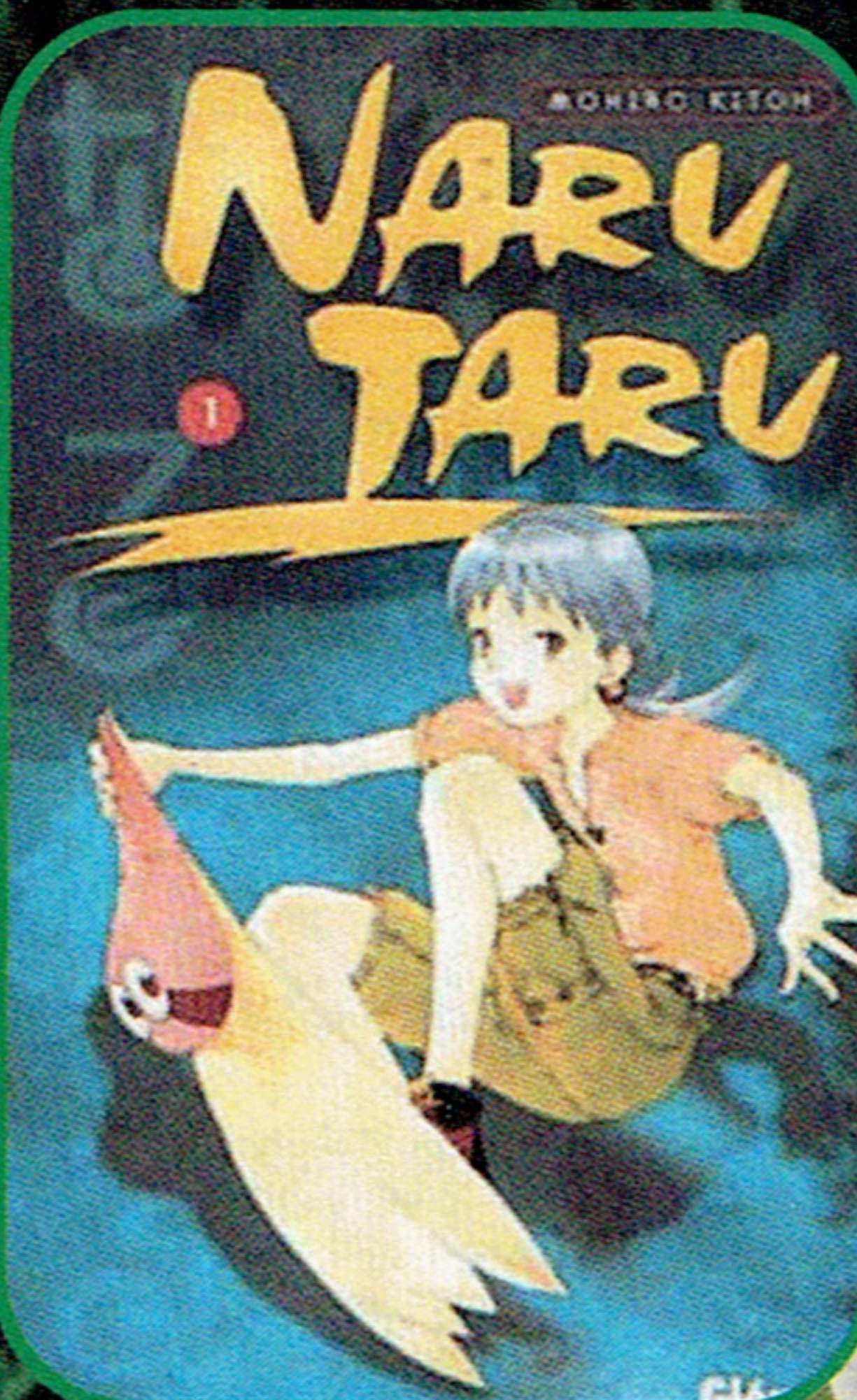
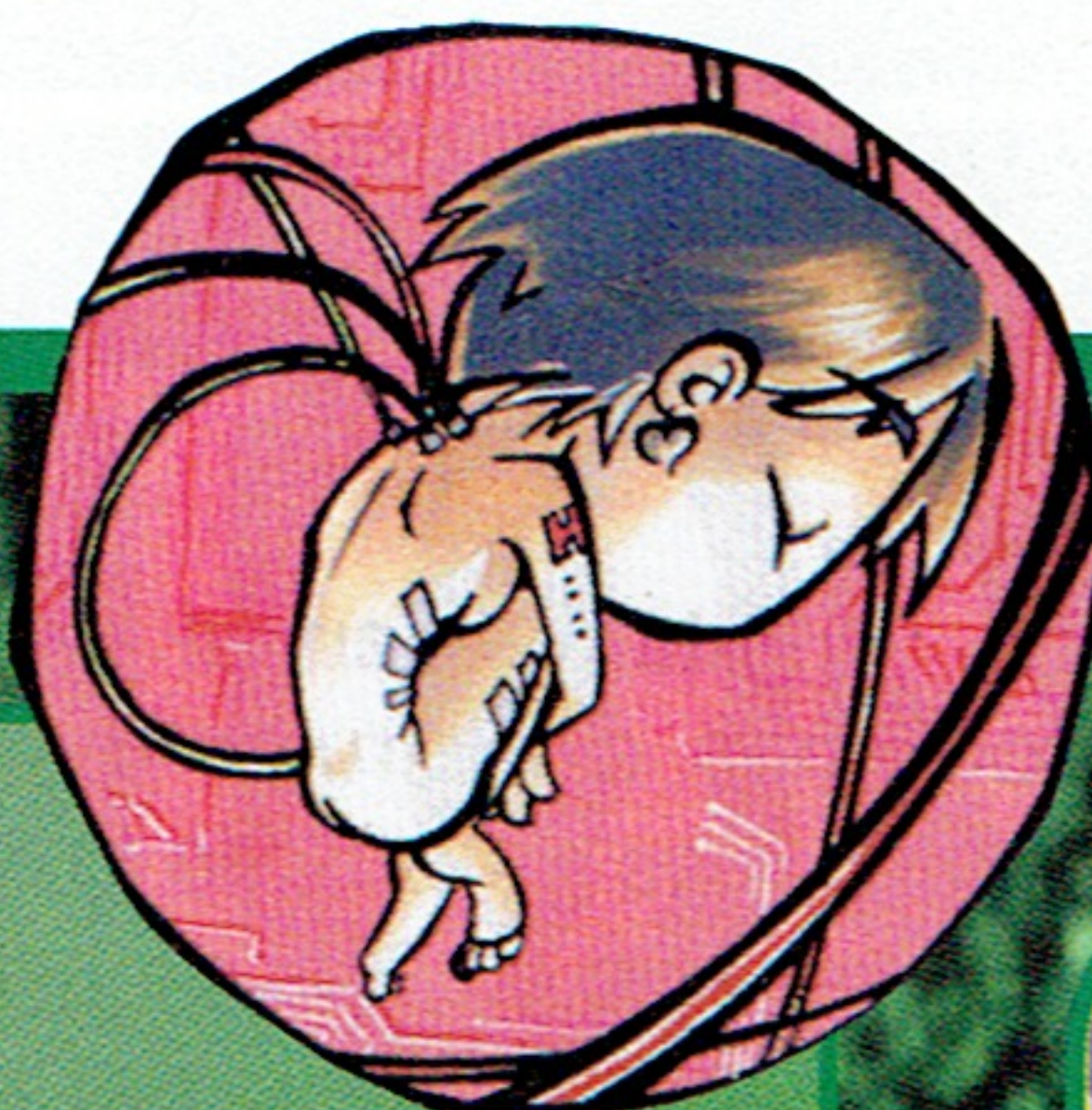
Maburabo, basada en las novelas de Toshihiko Tsukiji publicadas por Kadokawa, cuenta la historia de un joven llamado Kazuki en un mundo en el que los magos sólo tienen un número limitado de veces para usar su magia, si lo superan se convertirán en polvo. Como Kazuki también resulta ser el descendiente de unos magos legendarios, tres chicas jóvenes y hermosas interesadas en sus genes deciden no alejarse de él.

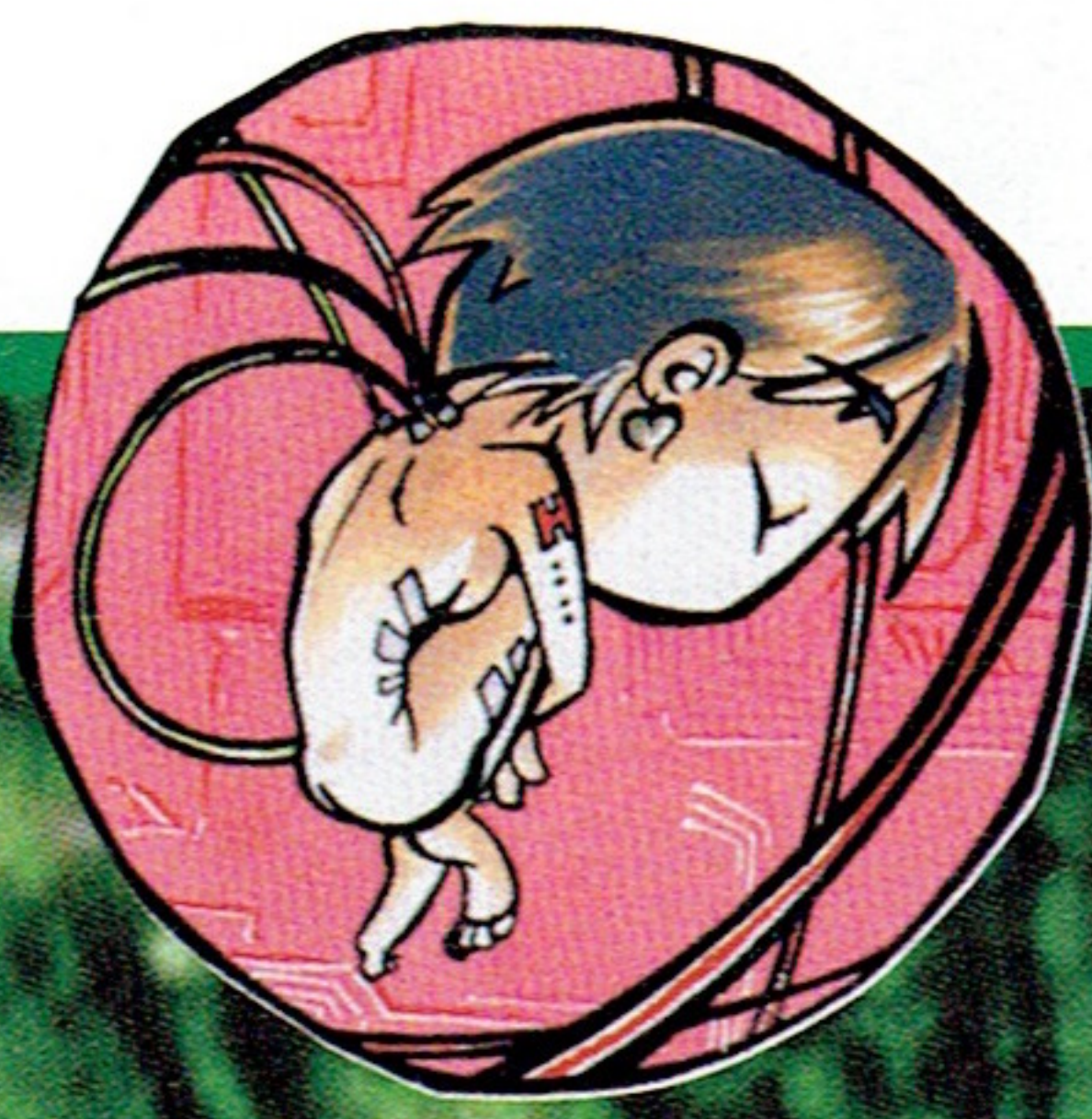
Chojuushin Gravion Zwei, segunda parte de esta popular serie con un nuevo personaje llamado Fei (Faye) y también nuevos mecha.

Y para los amantes de los anime basados en juegos para chicos, *Tenbatsu Angel Rabbie*, y *Tsukihime*. Esta última de las manos de Pioneer LDC y basada en un juego doujinshi extremadamente popular hecho por Type-Moon, en la que un joven con un poder especial llamado Shiki acaba viviendo con una nueva hermana pequeña y dos doncellas, más una vampiro llamada Arcueid.

Otras dos nuevas series de TV con fechas anunciadas son:

Narutaru, basada en el manga de Mohiro Kitou que se publica en la revista Afternoon de Kodansha, comenzará esta primavera y trata sobre una joven llamada Shiina que es rescatada de morir ahogada por una extraña criatura. Pronto Shiina descubre que hay otros jóvenes con criaturas semejantes a la suya pero con intenciones bastante diferentes.





MÁS NOVEDADES DESDE JAPÓN

Cinderella Boy, anime original creado por Monkey Punch (de la fama de *Lupin*) comenzará el 21 de junio y cuenta las divertidas aventuras de un hombre que se convierte en una bella mujer cuando el reloj da las 12 campanadas.

Por su parte, Azuma Kiyohito, cuyo previo manga de viñetas *Azumanga Daioh* se convirtió en un éxito de ventas y fue adaptado al anime en 2002, ha comenzado nueva historia en el número 3 de la revista Daioh. El título es *Yotsubato!*.



Por último, los fans del estudio Ghibli ya pueden ir ahorrando porque su película del año pasado *Neko no Ongaeshi* (continuación de *Mimi o Sumaseba* que sigue las aventuras del Barón con una nueva protagonista) junto al popular corto *The Ghiblies 2*, que se proyectó junto a ella, salen en DVD el 4 de julio en el mismo tipo de edición con dos DVDs en la que hemos podido disfrutar sus otras películas.

猫の恩返し



NOVEDADES EDITORIALES JAPONEASAS

Y finalmente, algunas novedades a destacar en el mundo del manga para mayo: *Futari Ecchi* tomo nº 21, *Ao yori Aoshi* nº 11, *Hyper Police* nº 9, *One Piece* nº 28, *Yuugi-Oh* nº 33, *Naruto* nº 17, *Nana* (de Ai Yazawa) nº 8, *Captain Tsubasa Road to 2002* nº 9 e *Inuyasha* nº 30





V FESTIVAL DE CINE ASIÁTICO DE BARCELONA BAFF 2003

Entre el 28 de abril y el 7 de mayo se celebra el *V Festival De Cine Asiático De Barcelona BAFF 2003*. Lo que antes fue una sencilla muestra del mejor cine oriental del momento se ha convertido en un verdadero acontecimiento. En su quinta edición, incluyen muchísimas novedades: Nuevas secciones, nuevos espacios, actividades paralelas, nueva imagen, nueva web... Si queréis saber algo más de este prometedor Festival podéis visitar su web: <http://www.baff-bcn.org>



La sesión inaugural del pase de la película **Kewaishi**, dirigida por *Mitsutoshi Tanaka*, se celebrará en el cine Comedia el día 28 de abril a las 22:30h. Las entradas podrán adquirirse anticipadamente en la taquilla de Cineambigú en Apolo el martes 22 de abril a partir de las 20h, y el mismo día de la inauguración en la taquilla del cine Comedia.



NOVEDADES OTAKULAND PARA DEL MES DE ABRIL

BATEADORES (Touch) #2

Guión y Dibujo: Mitsuru Adachi.

Formato tomo con sobrecubiertas. Sentido de lectura oriental.

450 páginas (aprox.).

Precio: 12 €.

B't X #2

Guión y Dibujo: Masami Kurumada.

Formato tomo con sobrecubiertas. Sentido de lectura oriental.

390 páginas (aprox.).

Precio: 11 €.

HIROSHIMA (Hadashi no Gen) #3

Guión y Dibujo: Keiji Nakazawa.

Ilustración de Portada: Ana María Mateos Delgado.

Formato tomo con sobrecubiertas. Sentido de lectura oriental.

400 páginas (aprox.).

Precio: 11 €.



Por último, queremos hacer público que se ha decidido retrasar la publicación de la anteriormente anunciada *What's Michael?* del autor **Makoto Kobayashi** con el objetivo de afianzar las publicaciones actuales y buscar un mejor momento para su lanzamiento.



NOVEDADES DE IVREA PARA EL MES DE ABRIL Y MAYO

Continuando con la veloz expansión iniciada en los primeros días de este año, Editorial Ivrea prepara más novedades para el Salón del Cómic de Barcelona al tiempo que continúa con la publicación rigurosamente sin retrasos de sus títulos habituales. Series de calidad para todos los gustos y de todas las temáticas. Como de costumbre, todos los títulos incluyen la popular sección Aclaraciones de la Traducción, donde no sólo se comentan detalles que ayuden a comprender mejor la cultura japonesa, sino que también se habla sobre el proceso de creación de cada Cómic, la vida de sus respectivos autores y sus obras, así como todo detalle que pueda interesarle a los apasionados de una serie.

11 de ABRIL:

SLAYERS: LEYENDA DEMONIACA #4

ANGELIC LAYER #5 ¡Último número!

VAGABOND #2



25 de ABRIL:

SLAM DUNK #4

ALIEN 9 #3 ¡Último número!



SALÓN DEL CÓMIC (8 DE MAYO)

SLAYERS PREMIUM

Tomo autoconclusivo.

Formato B6, 200 páginas con sobrecubiertas - 7,50 euros.

Autores: Hajime Kanzaka y Tommy Ohtsuka.

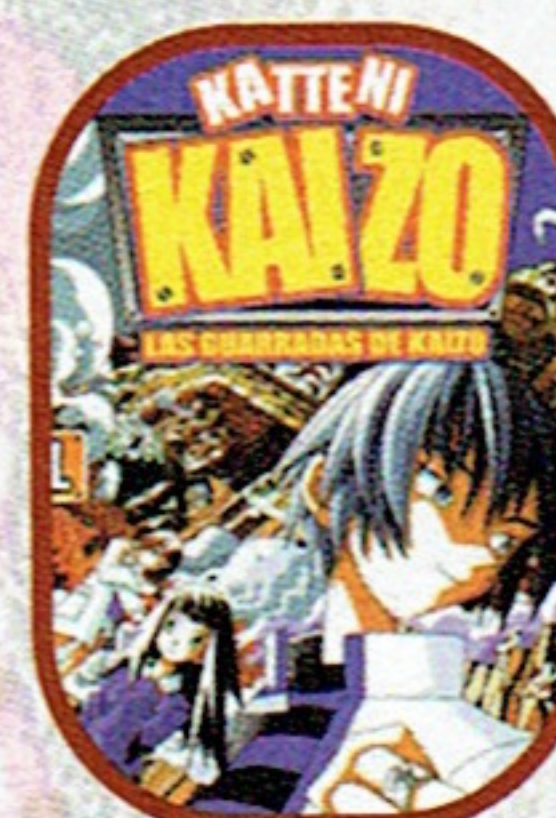
El tomo unitario que adapta la más reciente producción cinematográfica de *Slayers*. Este manga está realizado por el mismo equipo creativo de la miniserie de 4 tomos *Slayers Special* (centrada en el pasado de Lina con Nagha). Pero en esta ocasión el talentoso **Tommy Ohtsuka** tiene la oportunidad de dibujar a Gourry y demás personajes que se hicieron famosos gracias a la serie de TV.

KATTENI KAIZO- LAS GUARRADAS DE KAIZO #1

Primer número de una serie mensual.

Formato manga estándar, 200 páginas con sobrecubiertas - 6,90 euros.

Autor: Kohji Kumeta .



MAHOTSUKAI TAI ESCUELA DE BRUJAS #1

Primer número de una serie mensual.

Formato B6, 100 páginas, 3,50 euros.

Autor: Shamneko.

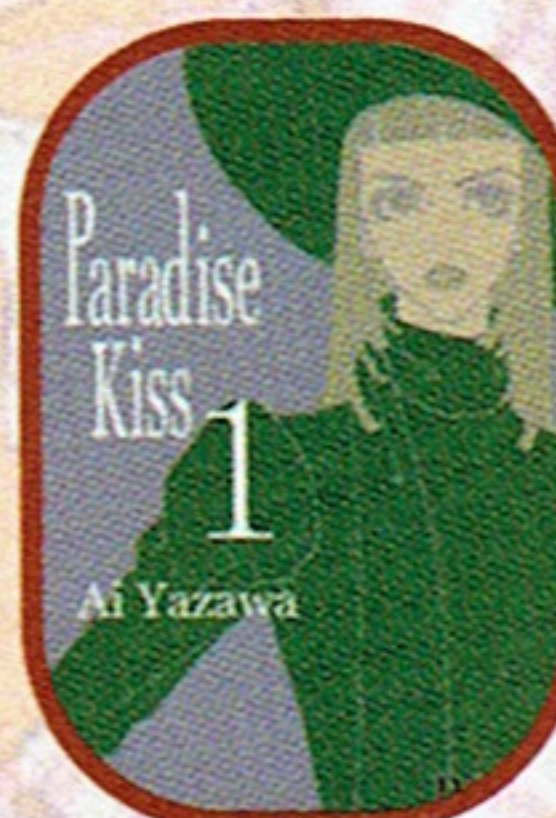


KOKKURISAN PLANCHETTE #1

Primer número de una serie de 3 tomos.

Formato B6, 224 páginas, 7,50 euros.

Autor: Saki Okuse.



PARADISE KISS #3

Formato A5, 200 páginas - 8,50 euros.

Autora: Ai Yazawa.

Minami

Especial Saint Seiya

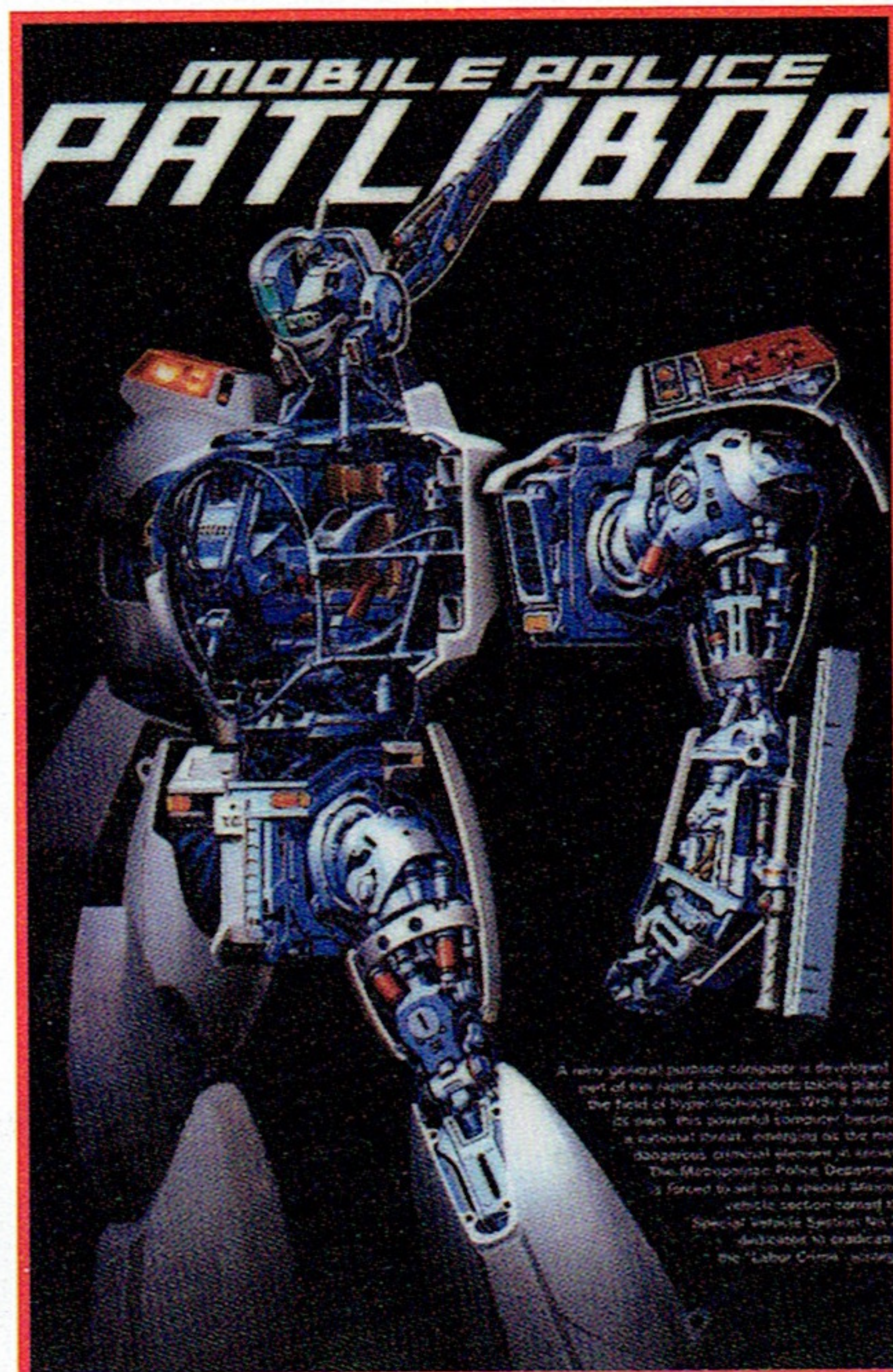


Jamás verás
algo
parecido

Incluye CD y doble póster de regalo

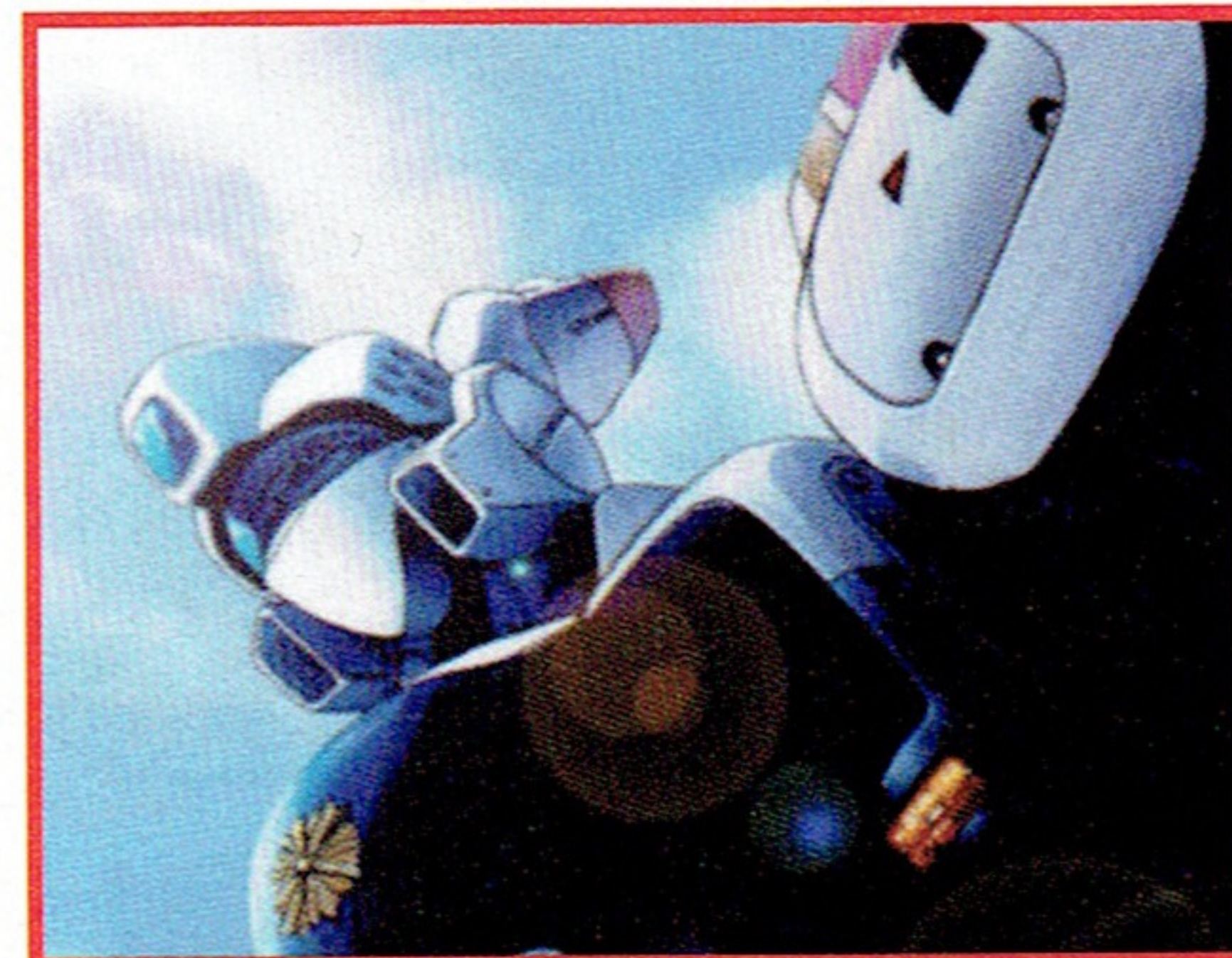
dossier PATLABOR

Patlabor es una de esas series que han conseguido adquirir peso propio en la industria del manga y el anime, convirtiendo su historia en toda una saga con multitud de seguidores a sus espaldas. Y como toda saga que se precie de serlo tiene un origen, y para conocer dichos comienzos debemos remontarnos hasta 1963, cuando *Tetsuwan Atom*, mayormente conocido como *Astro Boy* de Osamu Tezuka,



dio el salto a la gran pantalla, convirtiéndose en la primera serie de manga en ser emitida en la televisión japonesa. Su terriblemente avasallador éxito generó un nuevo género de ciencia ficción, en el que los protagonistas no eran los humanos, sino los robots o seres automatizados. De esta primera serie aparecerían rápidamente series que se inspiraban en la más famosa obra de Tezuka como por ejemplo *Mazinger Z* de Go Nagai en los años 70 o el simpático, aunque algo infantil *Doraemon* de Fujio Fujiko en los 80.

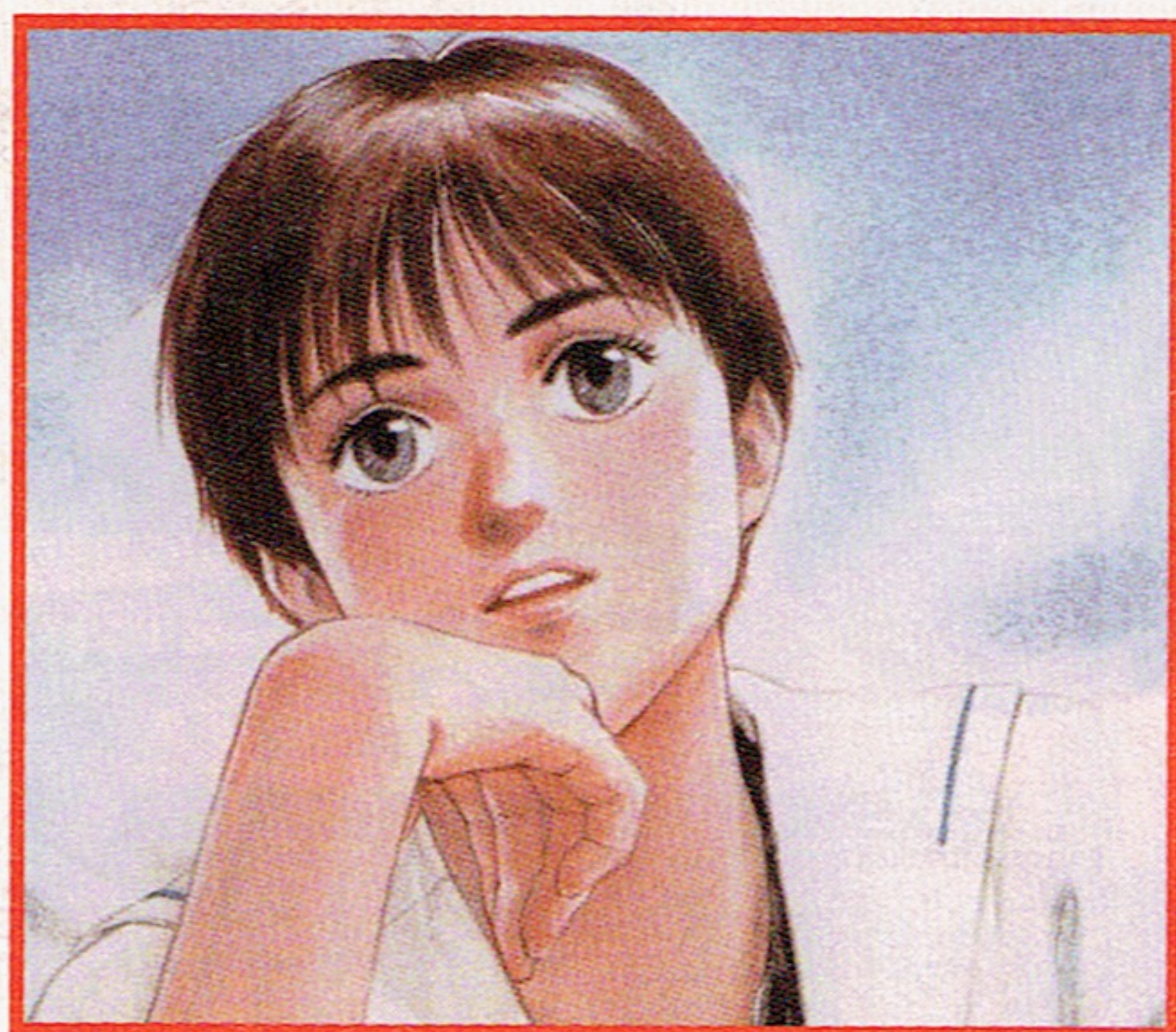
Y aunque Tezuka fue el pionero en crear robots pilotados, su idea fue pronto tomada por otros autores que la estudiaron y pulieron, dando como resultado robots mucho más avanzados, tanto técnica como gráficamente. Son un ejemplo claro de esto series como *Gundam* o *Evangelion* en los años 80 y 90. Y al fin tenemos *Patlabor*, de la cual recientemente se ha terminado su tercera película, *WXIII Patlabor The movie*, la cual está dirigida por Fumihiko Tokayama, director a su vez de otra de las grandes series de mechas *Gundam 0080*. Fumihiko Tokayama gracias a su calidad como director no tiene necesidad de recurrir a los clichés propios y tan habituales de este tipo de producciones, permitiéndose crear un ritmo lento en la película y mostrando menos interés en los grá-



ficos generados por ordenador que el resto de películas de animación actuales, en las que podemos ver gran profusión de ellos.

Por otro lado, el encargado de realizar el guión de *WXIII* (abreviación de wasted 13) fue Tori Miki, que dudaba sobre el enfoque que quería darle a la película. Dudaba en darle a la historia más realismo por lo contrario





realizar algo más entretenido, es decir algo más comercial. Finalmente, **Miki** se convenció de que las historias con una base real, por pequeña que sea, resultan más creíbles y, por tanto, mucho más cercanas al público. Así que para realizar el screenplay de *WXIII* en 1999 se dedicó a estudiar libros sobre mecánica y bioquímica, además de mantener un estrecho contacto con varios asesores militares.

Gracias a tanta dedicación por parte de **Tori Miki** en *WXIII* nos encontramos con algo muy diferente de lo que



los otakus podrían esperar, puesto que contrariamente a lo que en un principio podría parecer una auténtica orgía metálica, los robots no son utilizados más que como una excusa para profundizar más en las relaciones personales de los personajes. Esto ha dado lugar a reacciones encontradas, pues por un lado en

el festival de cine de Deauville en Francia,

WXIII obtuvo una gran acogida

siendo considerada como

una película más y no como un trabajo de dibujos animados. Sin

embargo, los seguidores de la serie se

han visto claramente decepcionados, pues no han encontrado en esta tercera película lo mismo que en las anteriores.

Para comprender la expectación causada en los fanáticos de *Patlabor* antes debemos conocer su historia. Ambientada en el presente y no en el futuro, como casi todas las series tratan el mismo tema, y en las que la avanzada tecnología no da lugar a que sean entendidas en nuestros días. *Patlabor* se destaca y trata a los labors como unos robots diseñados en un principio para la construcción, pero que vista su eficacia fueron evolucionando, sirviendo en la actualidad para cualquier cosa, incluso existiendo labors con funciones militares. Tanto es así que llega un momento que incluso se utilizan para perpetrar crímenes, de modo que se hace necesario crear un departamento para ocuparse de este tipo de crímenes. El departamento de policía metropolitana de Tokio se hace cargo de este tipo de crímenes con la división patlabor (patrol = patrulla + labor = trabajador-robot).

Con esta ligera base ya estáis preparados para saber algo del argumento de esta tercera entre-





ga de *Patlabor*, en la que el segundo escuadrón de Patlabor se enfrenta a un pez monstruo que merodea la Bahía de Tokio. La trama principal de la historia se centra en los dos agentes Takeshi y Shinichiro que investigan la destrucción de labores industriales submarinos. Durante una investigación rutinaria sobre un labor accidentado, Shinichiro, conoce a Saeko, una profesora de ciencias de la cual cae perdidamente enamorado. La profesora Saeko será fundamental en la resolución del caso, ya que también pertenece a la agencia secreta que posee un laboratorio biomédico relacionado con el ejército estadounidense. Esta entrega viene desarrollada en tres DVDs en los que el primero de ellos contiene la película y unos cuantos tráilers. Mientras que los otros dos contienen cosas tan interesantes como comentarios sobre la serie, art galleries y una filmación piloto sobre la película. Pero lo que realmente llama la atención de esta entrega de *Patlabor* es "Minipato" (Mobile Police Patlabor Minimum). Minipato es un corto en el que se desentrañan todos los detalles técnicos del mundo de *Patlabor* de una manera amena y bastante cómica... algo imprescindible para cualquier fan de *Patlabor*.

Existe mucha gente que opina que *WXIII Patlabor The Movie* se asemeja más a *Jin Roh: The Wolf Brigade* que a cualquiera de las dos películas anteriores. Esto se debe a que es una película con un tono serio en la que la animación de personajes se ha llevado de forma excesivamente realista, cosa que contrasta notablemente con "Minipato", animada de forma mucho más simple llegando a ser en ocasiones simples monigotes haciendo caso omiso a la profusión en el detallismo de *WXIII*.

Aunque claro, que esta nueva película sea un cúmulo de genialidad no significa que menospreciemos a sus dos antecesoras, por lo cual les daremos un breve repaso.

La primera película de *Patlabor: The Mobile Police* fue estrenada en julio de 1989, con un staff creativo realmente excepcional:

Historia Original: Headgear

Dirección: Mamoru Oshii

Guión: Kazunori Itoh

Diseño de Personajes:

Akemi Takada

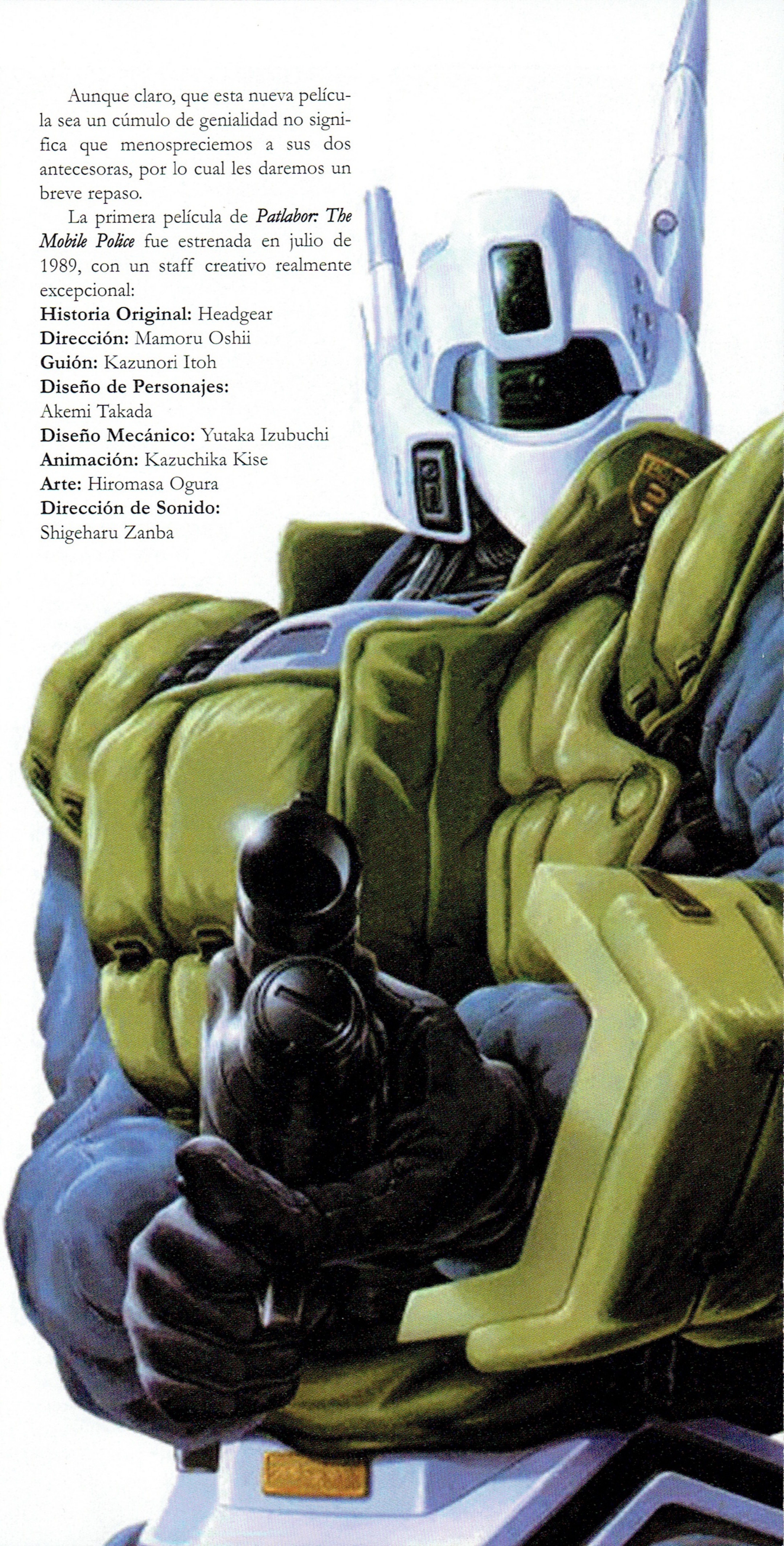
Diseño Mecánico: Yutaka Izubuchi

Animación: Kazuchika Kise

Arte: Hiromasa Ogura

Dirección de Sonido:

Shigeharu Zamba





Fotografía: Mitsunobu Yoshida

Edición: Seiji Morita

Layout:

Takashi Watanabe y Kiyomi Tanaka

Diseño de Color: Sayuri Ike

Música: Kenji Kawai

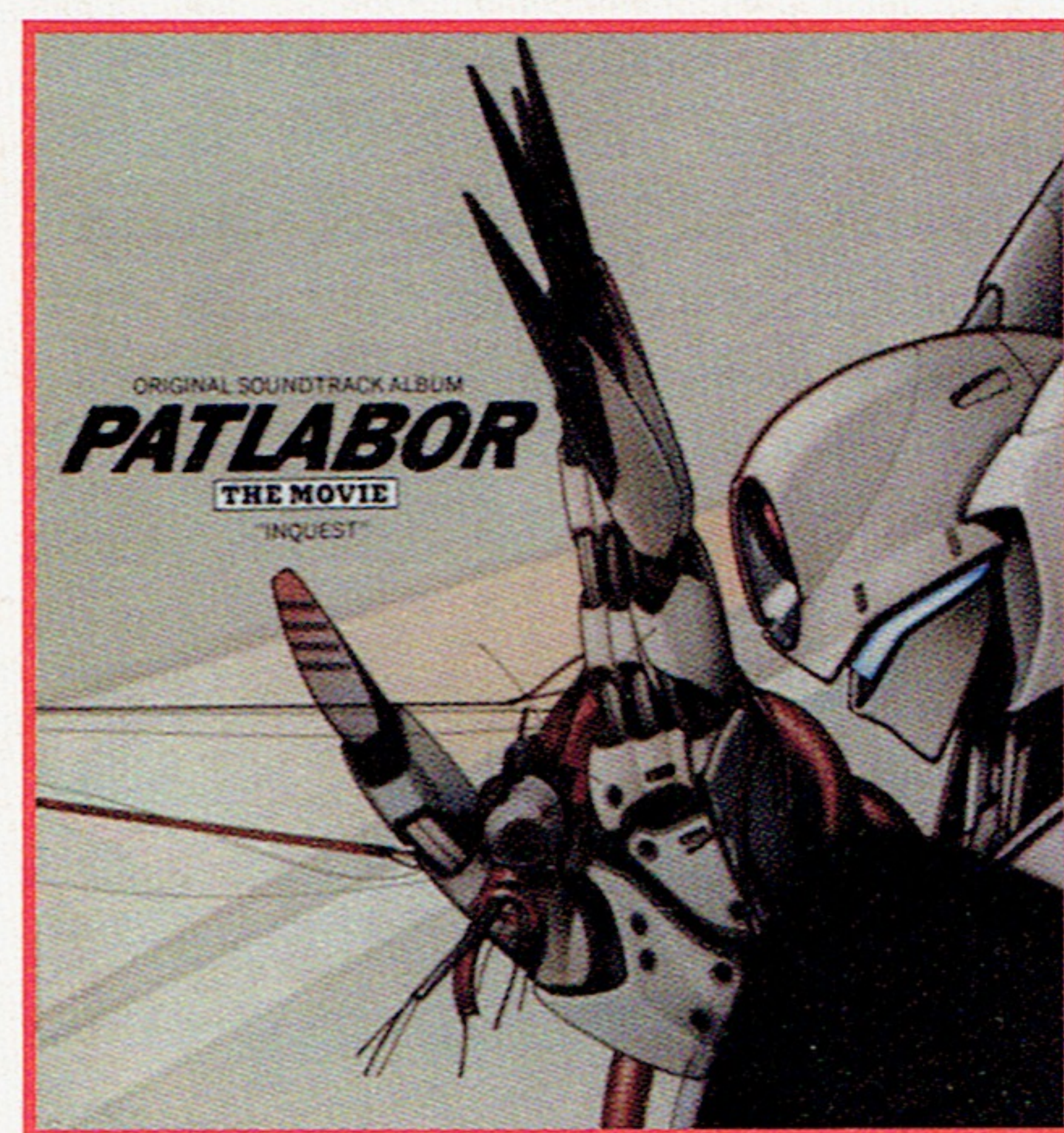
Producido por Bandai Visual Co. Ltd. y
Tohokushinsha Film Corporation

Sin duda impresionante, pero lo que más resalta de este destacado equipo es la dirección de **Mamoru Oshii** que le dio a la película una profundidad diferente al resto de las películas de mechas, resultando una de las mejores películas que hemos podido ver hasta la fecha.

ARGUMENTO:

La película comienza de una manera un tanto desconcertante, vemos a un hombre que desde lo alto de las instalaciones en plena construcción del proyecto Babylon suelta un cuervo negro, tras lo cual procede a suicidarse. Esto no es más que el comienzo, Tokio se ve sumida en una terrible oleada de crímenes cometidos por labors fuera de control, lo cual hace que la SV2 empiece a tomar cartas en el asunto, siendo el número de casos realmente desmedido.

El capitán Goto, al cargo de la unidad, empieza las investigaciones junto al detective Matsui, intentando resolver el caso con la mayor brevedad posible. En el caso existe una terrible coincidencia, todos los labors afecta-



dos poseían el nuevo HOS (Hyper Operative System), fabricado en exclusiva por las industrias Shinohara, en concreto diseñado por el eminente Eiji Hoba, que resulta ser el suicida que aparece al comienzo de la película.

Asuma finalmente descubre el motivo que causa la terrible disfunción de los labors, las señales infrasónicas (frecuencias de muy baja frecuencia, entre 10 a 15 Hz), las cuales no pueden ser captadas por el oído de un ser humano normal. Dichas ondas consiguen propagarse a través de edificios e incluso de la corteza terrestre, lo cual plantea un serio problema de contención. Lo terrible del caso es que el edificio del proyecto Babylon sirve de amplificador para estas ondas, por lo cual debe ser demolido al instante. Por pura suerte, los labors de la segunda sección no han sido actualiza-



dos y no poseen el HOS, lo cual les permite utilizarlos en la destrucción de esta terrible edificación que podría amplificar la señal de las ondas no sólo a escala nacional, sino incluso mundial, que generaría que todos los labors del mundo se volvieran violentos y agresivos causando millones de bajas y daños personales.

Lo más espectacular de la película nos espera al final, cuando uno de los nuevos modelos de labor policía, el tipo 0, se vuelve loco y ataca a sus propios compañeros. Una dura batalla que el terrible labor de Noa Izumi, Alphonse, termina por ganar, no sin pocos daños en su estructura, pero vencedor al fin y al cabo.

La segunda Película de *Patlabor* se estrenó en agosto de 1993, casi con el mismo revuelo que está causando en esta tercera entrega y no defraudó a ninguno de los seguidores acérrimos de la serie.

Patlabor 2: The Movie mantiene a prácticamente el mismo equipo creativo de la primera película, incluso al afamado director **Mamoru Oshii**, que vuelve a dar su visión personal de lo que debe ser una buena película de mechas.

Historia Original: Headgear

Dirección: Mamoru Oshii

Guión: Kazunori Itoh

Diseño de Personajes:

Akemi Takada y Masami Yuuki

Diseño Mecánico: Yutaka Izubuchi,



Shoji Kawamori y Hajime Katoki

Animación: Kazuchika Kise

Arte: Hiromasa Ogura

Música: Kenji Kawai

Producido por Bandai Visual Co. Ltd. y Tohokushinsha Film corporation.

mechas que pueden enorgullecerse de tener... algo más.

Silvia "Ivory" Bosqued

© Tohokushinsha Film corporation

La segunda película tiene lugar tres años después de los hechos acaecidos en la primera. Todo comienza con la destrucción de un equipo de labors de las Naciones Unidas en el sudeste asiático, hecho que sirve como señal de comienzo de un terrible plan terrorista que pretende realizar ataques indiscriminados contra el ejército del país nipón. A causa de esta terrible amenaza, la segunda sección se pone en pie de guerra y ultima preparativos para defenderse de los ataques terroristas que la ciudad pueda sufrir. Pero claro, las cosas no pueden hacer más que empeorar, y descubrimos que el líder de la revuelta terrorista es ni más ni menos que Tsuge, el antiguo instructor y amante de Shinobu Nagumo. Esto pone en un serio problema a Shinobu, que no sabe si podrá cumplir con su deber y detener a su antiguo amante Tsuge. ¿Queréis saber si lo termina haciendo y descubrir si Shinobu se enfrentará a Tsuge? Pues no os lo diré, ya he revelado muchas cosas hoy y espero que esta intriga os haga interesaros un poco más por la serie y le echéis un vistazo si podéis. Sin duda *Patlabor* es de las pocas series de



DR. RIN NI KIITEMITE!

Con tan sólo 13 años de edad, Meirin Kanzaki lo tiene muy claro: Asuka Yuuki es su amante predestinado. Desde el momento en el que le vio por primera vez cuando eran niños (Asuka le dio un balonazo sin querer en plena cara), Meirin se ha sentido segura de que están destinados el uno para el otro. Por desgracia para Asuka, y a diferencia de otros enamoramientos infantiles, en este caso esta chica sabe de lo que habla; Meirin es una experta en Feng Shui.

Hija de un maestro del Feng Shui, a los 3 años descubrió su talento en este campo y desde entonces lo ha utilizado para intentar dar a otros su felicidad. Feng Shui (en japonés, "Fuu Sui") es una técnica muy antigua proveniente de China en la que el "qi" (energía) que nos rodea es estudiada y canalizada de la manera en la que nos favorezca más. La otra cara del Feng Shui es el hecho de que el futuro puede ser alterado mediante la predicción de los futuros cambios del qi y así estar preparado para poder canalizarlo de otra manera. Cosas como utilizar cierto color o mover ciertos muebles del dormitorio pueden mejorar el qi de cierta manera y traer buena suerte a la gente. Ésta es la nueva moda entre las estudiantes de la edad de Meirin gracias a un maestro en el arte llamado Dr. Rin, quien mantiene una página en Internet dedicada exclusivamente a dar recomendaciones a sus visitantes para que sus deseos se hagan realidad, ya sea poder pasar más tiempo con el chico que les gusta o poder estudiar mejor para los exámenes.

La verdadera personalidad de Dr. Rin es por supuesto Meirin, ayudada





por su hermano mayor Koumi, que se encarga de la parte técnica. Los dos mantienen esto en estricto silencio, especialmente dado que su padre (dueño de un salón de Feng Shui) ha declarado a Dr. Rin su rival principal. Es por esto que Meirin sabe que tiene problemas cuando comienza a recibir mails anónimos de alguien que sabe que ella es Dr. Rin. Intentar adivinar quién conoce su secreto le trae de cabeza a Meirin durante los siguientes días, en los que su clase tiene un viaje escolar a Kyoto. Por si eso fuera poco, Asuka comienza a portarse de manera un poco

extraña e incluso empieza a hacer preguntas hipotéticas sobre él enamorándose de otra. Meirin se da cuenta de que a lo mejor Asuka se ha enamorado de su mejor amiga, Yue.

Entre depresión y depresión en la antigua capital de Japón, Meirin conoce a un chico de su misma edad llamado Takashi Tokiwa, quien se muestra muy interesado en ella. Es el turno de Asuka para comenzar a demostrar que quizás Meirin le importa mucho más de lo que deja ver; pero por desgracia para él, Tokiwa ha decidido cambiarse a su misma escuela. Tokiwa es la reencarna-

ción del famoso Abeno Seimei, y como él, es un onmyouji, o maestro del onmyodo (técnica proveniente de China que utiliza el Yin y el Yang junto a la astrología para adivinar el futuro y controlar a los espíritus. También puede invocar ilusiones, en este caso mediante la utilización de figuras de papel.), y pronto comienza a utilizar sus poderes para causarle daño a Asuka. Sin embargo, Tokiwa no es la mala persona que parece ser, y Meirin y Asuka consiguen exorcizar al espíritu que le había poseído, quien tampoco es mala persona y decide quedarse junto a Tokiwa en la forma de un pequeño zorro de siete colas llamado Nanao.

El siguiente añadido a este grupo de amigos es Banri, una joven que proclama que Asuka está destinado para ella. Banri resulta ser una experta en el tarot y puede utilizar su poder sobre las cartas para hacer que ciertos acontecimientos pasen en el futuro.

Cuando Tokiwa y Meirin luchan por liberar a Asuka de las garras de Banri, Meirin descubre que cuando utiliza su poder al máximo es capaz de sufrir una transformación. Ésta no es la única sorpresa, la mayor es el hecho de que Banri es en realidad un chico poseído por un espíritu femenino llamado Cynthia. Pronto Banri consigue superar su propio trauma personal y Cynthia es relegada a su hábitat natural (una muñeca



con forma de panda). Mientras tanto, no sólo Asuka comienza a dejar ver que él también parece tener un poder especial, sino que el propio hermano de Meirin, Koumi, comienza a comportarse de forma extraña.

El cuarto en aparecer es un chico un poco más mayor llamado Eddy. Como es usual ya, Eddy proclama que Meirin es suya, y cierta cantidad de fuerza es requerida para hacerle cambiar de opinión. Durante este proceso, Azusa descubre su propio poder y es capaz de invocar a una espada para proteger a Meirin. Una vez el cuarteto está formado, pronto comienza a descubrirse la verdad: Meirin es la reencarnación de la Sacerdotisa de la Luz, quien junto a sus cuatro protectores mantenía la estabilidad en el mundo hasta que el Rey de la Oscuridad (Yami no Ou) decidió enamorarse de ella.

El concepto de los cuatro animales/dioses protectores viene de China y se hizo muy popular en el Japón antiguo. Estos cuatro guardianes son Byakko, Genbu, Seiryuu y Suzaku. Éstos se identifican con las cuatro direcciones, las cuatro estaciones y también dividen las constelaciones en cuatro.

Hace mil años la Sacerdotisa de la Luz y Seiryuu manifestaron su amor, rompiendo la armonía en el mundo. Debido a esto, no le queda más remedio a Meirin que romper con Asuka, quien representa a Seiryuu. Para hacerle la vida todavía un poco peor a la pobre chica, la Sacerdotisa de la Oscuridad, ahora reencarnada en una joven llamada Azusa, comienza a hacerles la guerra y deja escapar el hecho de que Koumi en realidad no es el hermano verdadero de Meirin.

Su abuelo confirma esta información: Cuando el espíritu del Rey de la Oscuridad fue detectado en un bebé recién nacido, se decidió que este fuese a vivir con la familia Kanzaki, ya que se predijo que la Sacerdotisa de la Luz nacería en esa familia. La misión de Meirin, Asuka, Tokiwa, Banri y Eddy es sellar de nuevo el poder de la oscuridad. Sin embargo, la pobre Meirin ha comenzado a recordar en sus sueños que su relación con el Rey de la Oscuridad es mucho más complicada de lo que parecía a primera vista.



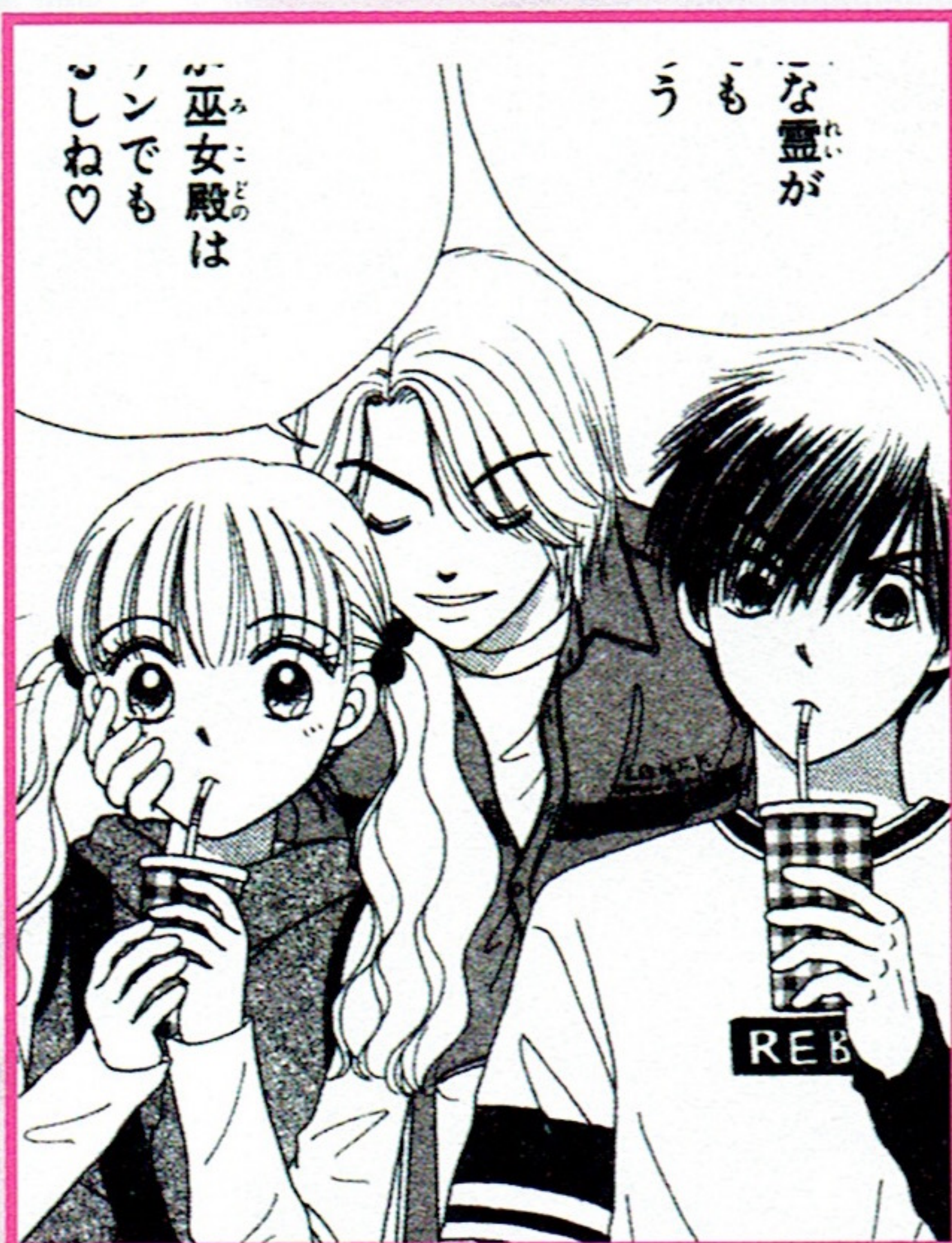
Meirin es una chica alegre a la que no le importa demostrar sus sentimientos abiertamente. Es inocente y siempre pone la felicidad de otros antes que la suya. El saber, que es la Sacerdotisa de la Luz, le hace darse cuenta de sus responsabilidades y es lo suficientemente madura para decidir que la felicidad y protección de muchos es más importante que su propios deseos respecto a Asuka.

Lo que no quiere decir que no tenga periodos de depresión y tristeza sobre este hecho. Cuando descubre que su propio hermano es quizás su peor enemigo, la pobre Meirin pasa un mal trago, especialmente dado que lo que recuerda de su vida anterior indica que su relación empezó mal y acabó de la

peor manera posible. Para alegrarle la vida un poco, cuenta con un pequeño mono llamado Tenshin, el cual es su más fiel compañero.

Asuka es un chico normal aunque callado. No cree en ningún tipo de adivinación y al principio encuentra muy irritante la insistencia de Meirin en que haga las cosas de cierta manera, lo que normalmente conlleva que las haga al contrario y sufra las consecuencias. Enamorado de Meirin, sólo deja mostrar sus sentimientos de vez en cuando a pesar de que su seguridad y protección siempre están en su mente.

Tokiwa es lo contrario de Asuka. Le encanta mostrar sus sentimientos por Meirin y, a pesar de que parezca un poco juguetón, se toma sus responsabi-



lidades muy seriamente. Es miembro del equipo de fútbol de la escuela junto a Asuka y los dos mantienen una constante guerra a pesar de que en el fondo, cómo no, acaban siendo buenos amigos.

Banri es el más joven de todos y también el más inocente.

Cuando conoce a Meirin y Asuka por primera vez, Banri sólo puede hablar cuando Cynthia ha tomado posesión de su cuerpo debido a un trauma infantil en el que su madre murió al salvarle la vida. Tras su lucha con Asuka consigue superar su problema y es el seguidor más fiel de Meirin. Por su parte, Eddy, al ser el mayor en el grupo, carga con la responsabilidad de ser el adulto. Eddy siempre va acompañado por su mascota, un loro que habla lla-

mado Takoyaki y su único amigo hasta que conoció a Meirin y los demás.

¿Y quién es el malo? Una de las mejores cosas de este manga es el hecho de que Tokiwa, Banri y Eddy parecen ser los malos en esta historia. Mientras Meirin y Asuka les convencen de lo contrario... se comienza a ver al personaje del que de verdad se van a tener que preocupar: Koumi.

A Koumi le gusta tomar el pelo en broma a Meirin, la ayuda en su proyecto como Dr. Rin y es en general un estudiante de la escuela superior normal y corriente, aunque quizás un poco demasiado serio, callado y reservado. Aunque algunos de los amigos de Meirin notan que está pasando algo raro en torno a él, no es hasta que el abuelo de Meirin les cuenta la verdad cuando se dan cuenta de lo peligroso que es. Koumi utiliza a la Sacerdotisa de la Oscuridad, Azusa, para que haga todo el trabajo sucio. Azusa, que todos creían ser la novia de Koumi está muy enamorada de él, pero Koumi le deja muy claro (como todo malo malísimo, tiene una vena sádica) que él sólo está interesado en Meirin.

Dr. Rin ni Kiitemite! tiene 7 tomos ya a la venta más un especial, y acabará su publicación en la revista para chicas jóvenes Ciao de Shogakukan con el número de junio de este año.

El estilo de su autora, **Kiyoko Arai**, puede que sea demasiado simple para los que estén acostumbrados a obras para un público más mayor, pero no hay que equivocarse, **Arai** tiene ya bastante experiencia en el mundo del manga y su dibujo es muy efectivo. Allá por el año 1986 **Arai** estaba encargándose de la versión manga de un anime bastante querido en nuestro país: *Mahou no Star Magical Emi*.

Estilos y dibujos aparte, *Dr. Rin ni Kiitemite!* es una historia llena de romance, drama, acción y amistad, que hará las delicias de todos los lectores a los que les apetezca pasar un buen rato sin tener que emplear la cabeza demasiado.

Anime vs. Manga

En 2002 *Dr. Rin ni Kiitemite!* fue adaptado a la pequeña pantalla en forma de una serie de animación de 51 episodios. Como muchas otras adaptaciones de obras de este tipo, esto significa que

el anime es un ser de otro mundo con poco que ver con el manga original. Mientras que el manga tiene una historia bien llevada y sin cortes narrativos, el anime hace uso de episodios auto conclusivos con historias originales y le da un enfoque más "chica con poderes" que lo que se puede encontrar en el manga. El centro es el mismo, pero el enfoque diferente, y los que prefieran ver una historia mejor narrada, posiblemente prefieran el manga.

Dr. Rin ni Kiitemite! vs. *Fushigi Yuugi*

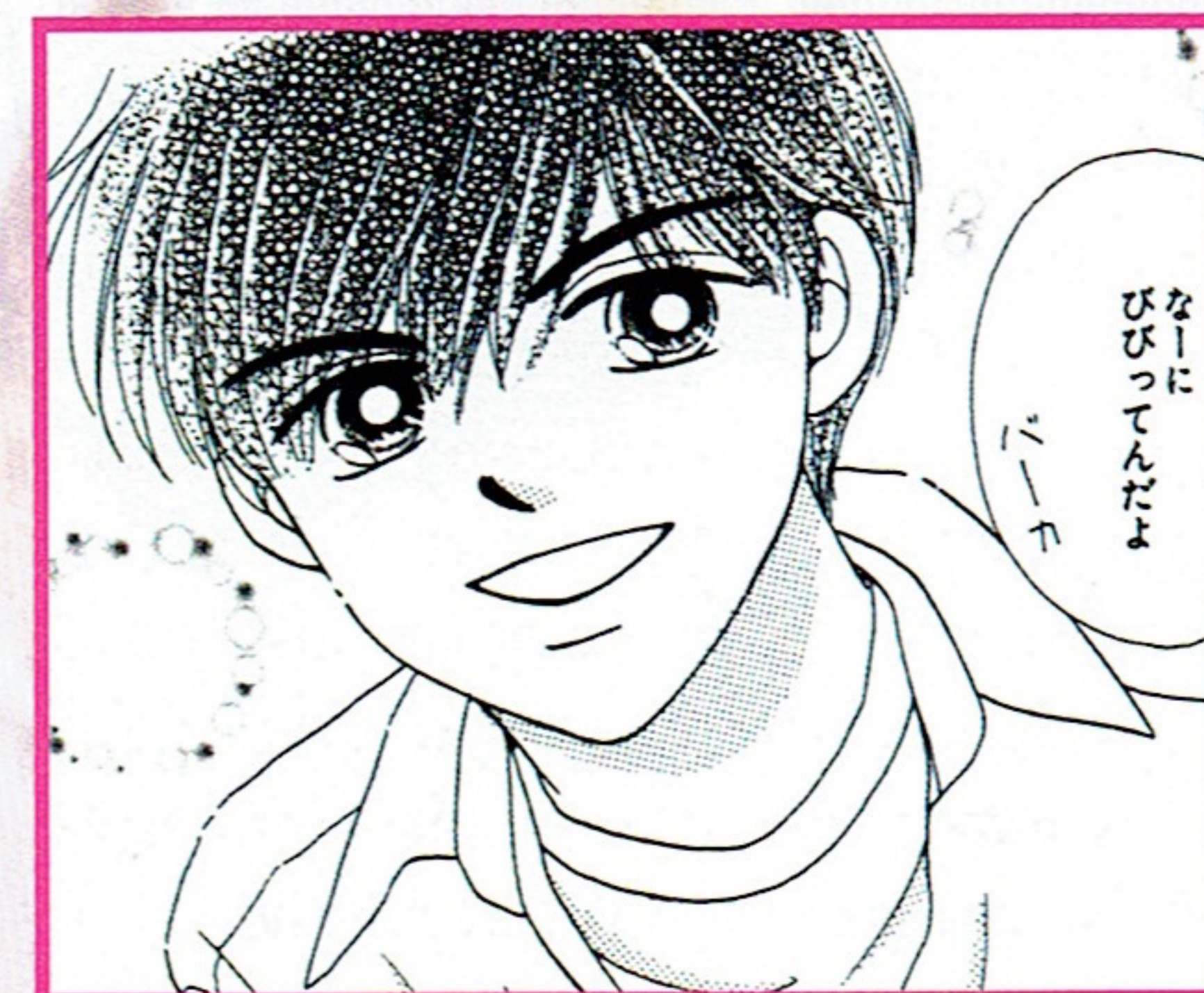
Una de las descripciones más oídas entre el público occidental sobre *Dr. Rin ni Kiitemite!* es por desgracia, "Es una copia de *Fushigi Yuugi*, ¿no?"

El concepto de los cuatro dioses/animales guardianes es una parte de la cultura japonesa y ha sido utilizado en innumerables historias, mientras que el concepto de sacerdotisas del bien y el mal ha sido utilizado en todavía más.

A pesar de que a primera vista las dos historias parezcan tratar de lo mismo, en realidad tratan de cosas diferentes y al final lo único que tienen en común es que un grupo de chicos protege a una chica especial. Una idea bastante vieja ya. Es quizás mala suerte para *Dr. Rin* que occidente conociese a *Fushigi Yuugi* como una idea original y no tuviese mucho con lo que comparar.

Sin embargo, la decisión siempre está en las manos de los lectores. ¿Copia, inspiración o poco que ver el uno con el otro? Con suerte algún día las editoriales hispanohablantes ayudarán a que el público pueda ver y decidir por sí mismo.

Zahara Medina
(c) Kiyoko Arai



DESLEAL

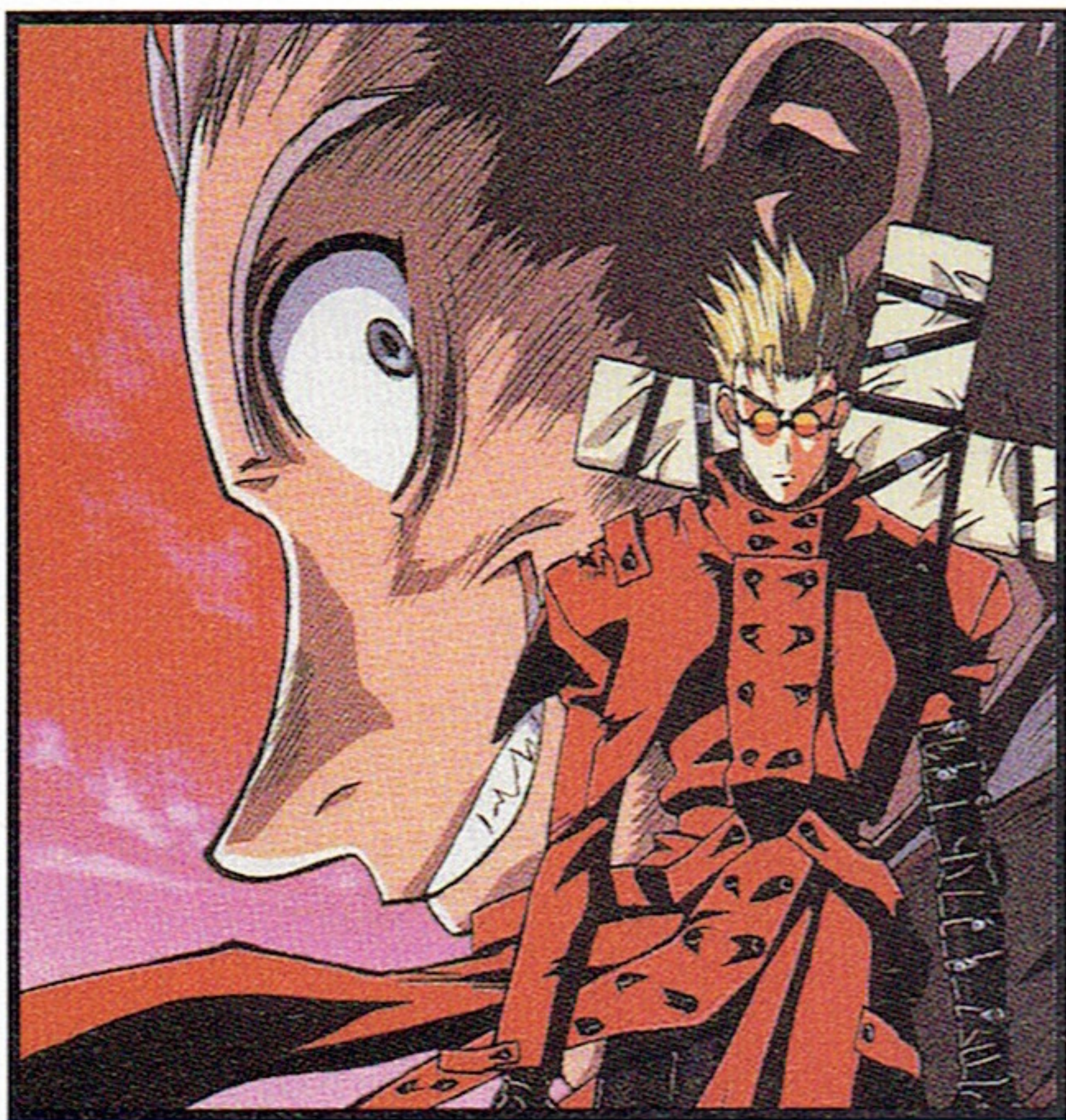
En este mundo del manga/anime se puede funcionar de dos maneras (igualmente se puede aplicar a cualquier otro ámbito): La primera, y la más normal es trabajar de manera leal, poniendo un producto en la calle, que ya puede ser mejor o peor, pero es un producto que cumple con las reglas del juego, y que podrá criticarse o no, pero independientemente de aquello, puede verse que su tipología de trabajo tiene una cierta continuidad y estabilidad basada en la confianza de sus trabajadores y consumidores.

Por otro lado, y desgraciadamente, siempre ha existido alguna empresa que actúa de manera desleal. A veces bajo el nombre de un fansub que trata de hacer un negocio de manera poco legal, en otras ocasiones bajo los nicks de una publicación, o también detrás de alguna empresa de distribución relacionada con el mundo del manga/anime. En ocasiones parece que, aunque cambie de nombre, siempre son los mismos los que se esconden bajo estas acciones que al final, a quien más perjudican

es al consumidor final de manga/anime. De hecho, en ocasiones se puede ver cómo la evolución de algunas personas pasa varias veces por los tribunales, y eso, aunque no demuestra nada, ya implica algo.

Es este último caso al que me voy a referir, puesto que desde siempre me ha hervido la sangre con estos temas. Siempre he considerado que mi relación con este mundo es una mera afición (ni tan siquiera lo he considerado como un trabajo, en la mayoría de las ocasiones),





que me permite por un lado conocer gente y por otro disfrutar de un medio como es el manga que desde hace bastantes años me apasiona. Por ello, siempre he estado dispuesto a colaborar y a organizar actividades relacionadas con el mismo. ¿Mi ambición con ello? Podéis creerme que nunca fue el dinero, sino más bien la afición. Con esto tampoco quiero darme una importancia que no tengo, del mismo modo que hice yo, muchos (por no decir todos) de los que estamos aquí, podemos firmar por ello.

Pero, (siempre hay un pero) siempre puede existir uno que cree que sabe mucho y que puede enriquecerse de manera injusta con la afición de los demás, y ése es el mayor peligro que existe en este mundillo: los aprovechados. Como dije antes, pueden esconderse en cualquier lugar y últimamente hemos podido ver de qué calaña son: De esos a los que no les importa pasar por encima de quien sea para poder conseguir mayores beneficios, de aquellos que se valen de alguna triquiñuela legal para pasar por encima de sus competidores, y los que bajo engaños, han estado lucrándose de terceras personas.

En Internet hemos podido asistir a un espectáculo dantesco en el que los cruces de declaraciones han podido dejar ver cómo actúa alguna que otra empresa distribuidora, ahora metida a editor de mangas, cuyos derechos han sido obtenidos de manera, por decirlo suavemente "desleal".

No quiero decantarme por ninguna de las dos empresas que han protagonizado el altercado, pero tan sólo quiero puntualizar que una de ellas ya es conocida en los tribunales asturianos y en la mayoría de las tiendas especializadas en cómics de toda España por su saber hacer y su imagen de parche en el ojo, pata de palo y cara de malo.

A los lectores, por otro lado, les doy el pésame, porque estos temas legales que poco importan a la mayoría, terminarán por afectarlos de manera directa, y con la situación actual de la Administración de Justicia, puede que se alargue

durante un plazo que puede ser muy superior al que muchos pueden imaginarse, y con unos costes mayores de los que nadie podría desear.

Andrés G. Mendoza
www.andresg.com



VIDEO GIRL AI

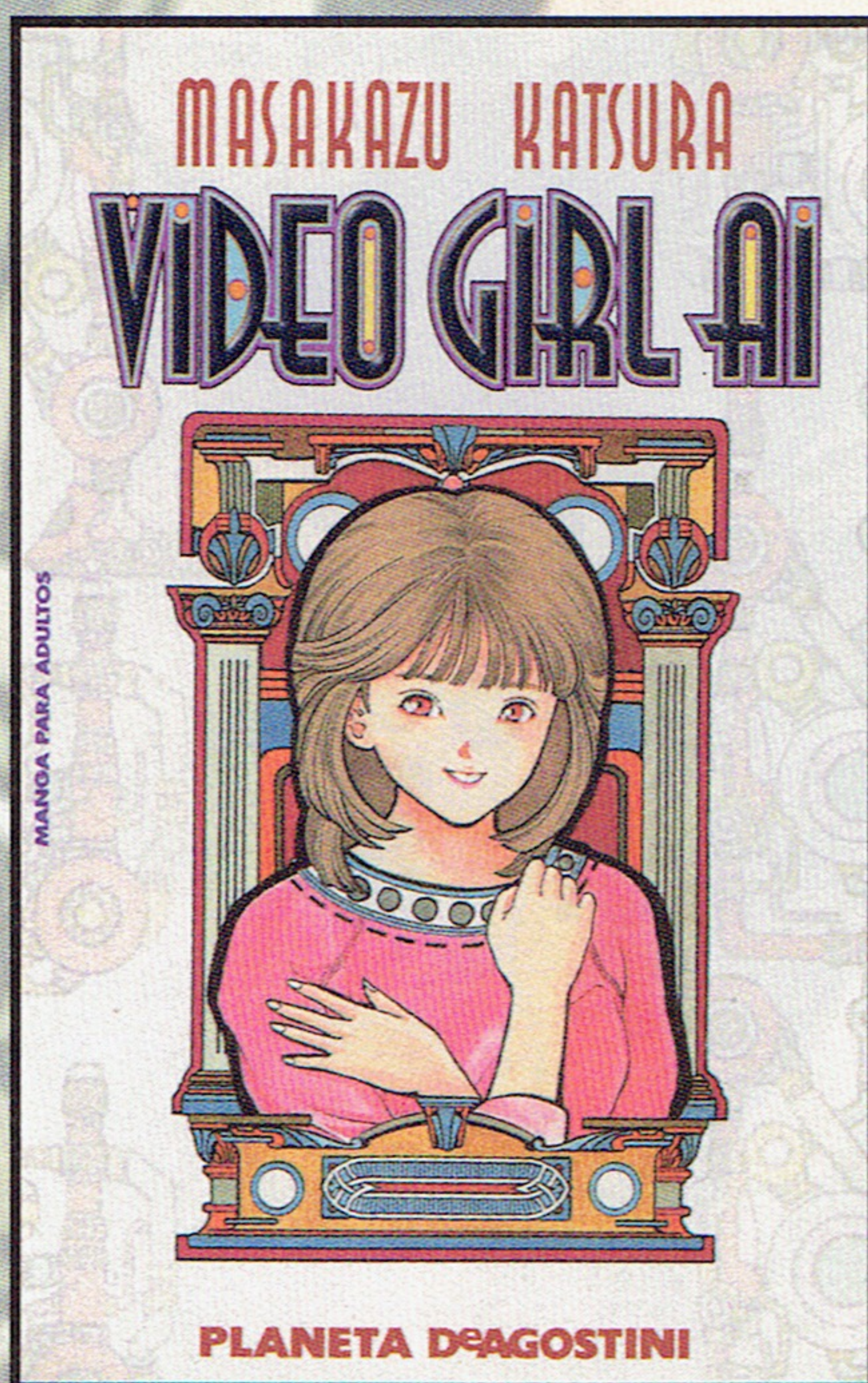
Vivimos en un mundo de nuevas tecnologías, en el que creemos que todo está ya inventado y del que casi nada nos sorprende. Un mundo en el que para ser "cool" o estar a la última tienes que comprarte el último chisme que ha salido al mercado aunque no sepas para qué sirve y que sólo has elegido porque hace juego con los pantalones que más te pones. De todos modos todavía hay personas capaces de ir mas allá y de pensar cosas que si llegasen a darse en la realidad, nos dejarían sin respiración; sin tener que buscar mucho, encontramos un ejemplo de esta extraña tecnología en *Video Girl Ai*, obra pionera en España de Masakazu Katsura, tras la que vendrían las inigualables *DN42*, *Shadow Lady* e *I's*, las cuales han conseguido transformar a este fabuloso autor en uno de los favoritos de los lectores de nuestro país.

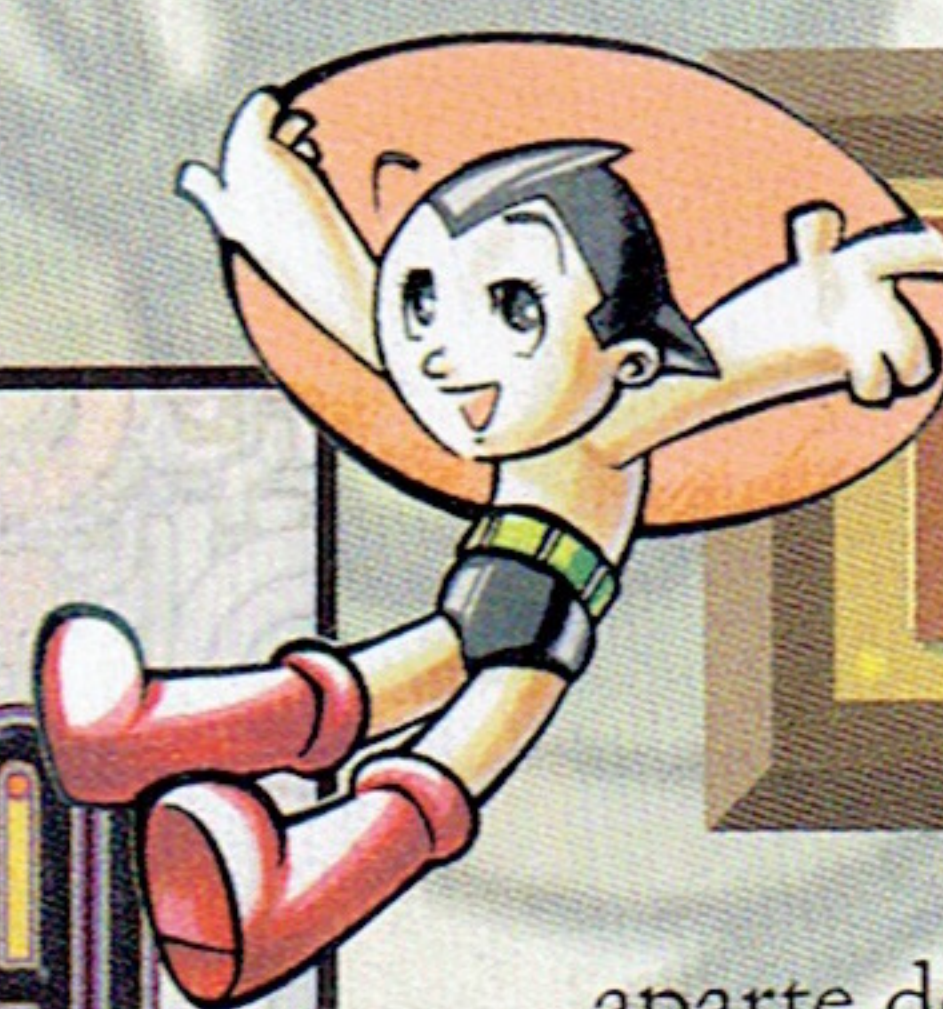
Video Girl Ai nos muestra lo que en un principio podría ser una historia más, sin ningún tipo de aliciente, pero que de pronto da un giro radical a la historia con la aparición de Ai.

Vayamos por partes... para comprender bien toda la historia debemos conocer a Yota Moliga (a quien sus amigos llaman No-liga ¿adivináis por qué?) y sus patéticas intenciones por conquistar a la chica que hace que le tiemblen las piernas, Moemi.

Un día decide armarse de valor y decirle a Moemi lo que siente, pero en ese preciso instante ella también decide sincerarse y le cuenta que está enamorada de Takashi Niimai, que da la casualidad de ser el mejor amigo de Yota.

Pese a estar hecho polvo por haber sido rechazado (aunque en realidad no llega a decirle nada a la chica), no sólo decide convertirse en el mejor amigo de Moemi y ayudarla a superar el rechazo que ésta sufre por parte de Niimai (que como buen amigo de Yota no quiere nada con la chica





CLÁSICOS

aparte de crear una Video Girl con sentimientos (algo no permitido) también nos encontramos delante de una chica arisca, marimacho y más plana que una tabla de planchar.

La lógica dicta que el dueño del videoclub retire a Ai del “mercado”, ya que es defectuosa, y eso es lo que pretende, por eso éste manda a otra Video Girl para acabar con ella.

Nos hemos olvidado comentaros que conseguir que nuestro protagonista

que le gusta a su mejor amigo), sino que además pretende ayudarla a conquistar a Takashi. Y ahora llega lo interesante, como Yota es puro de corazón (por pensar en los demás antes que en sí mismo), cuando vuelve a su casa por la noche se encuentra en el camino con un videoclub muy especial, el Gokuraki. Y claro, una vez dentro, va directo a la sección porno (se lo perdonamos porque es un adolescente hiperhormonado de 16 años), y al ser la primera vez que va al videoclub, le ofrecen un alquiler gratis. En concreto la película “*Ai Amano te consolará*”. Lo sorprendente comienza cuando introduce la cinta en el vídeo, ya que de un modo inimaginable la chica protagonista sale de la pantalla y se transforma en una muchacha de carne y hueso... Pero eso no es tan bueno como parece, ya que Ai se enamora perdidamente de Yota, algo que no debería suceder, y empiezan a surgir los problemas. Al parecer, el vídeo estaba defectuoso y





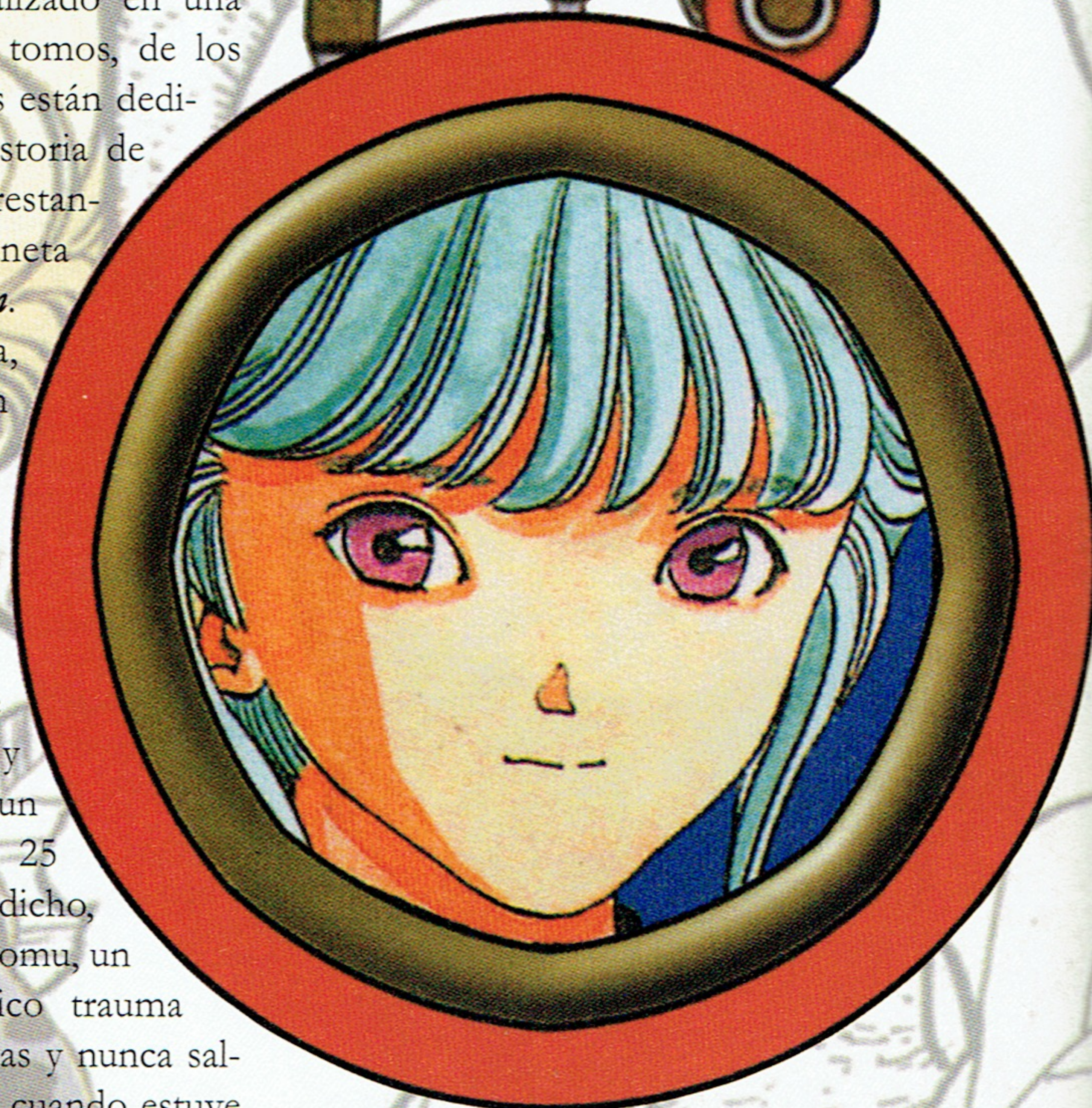
tenga novia es más difícil que enseñar latín a un pato, y Ai no le facilita las cosas al muchacho, ya que ésta no le presta ni la más mínima ayuda en lo que respecta al tema de conseguir a Moemi.

De este modo, el pobre Yota aparte de tener la preocupación de intentar ligarse a Moemi él solito (ya que Ai está más interesada en quedarse a Yota para ella), además debe salvar a Amano y evitar que desaparezca cuando se acabe la cinta. Demasiadas complicaciones para un

chico que cree que las respuestas están en las revistas para quinceañeros.

Si después de tanto lío os quedan ganas para más, tranquilos, que a Katsura le queda mucho carrete. *Video Girl Ai* se ha comercializado en una serie que consta de 15 tomos, de los cuales los trece primeros están dedicados a contarnos la historia de Ai y Yota, y en los dos restantes, los chicos de Planeta incluyeron *Video Girl Len*.

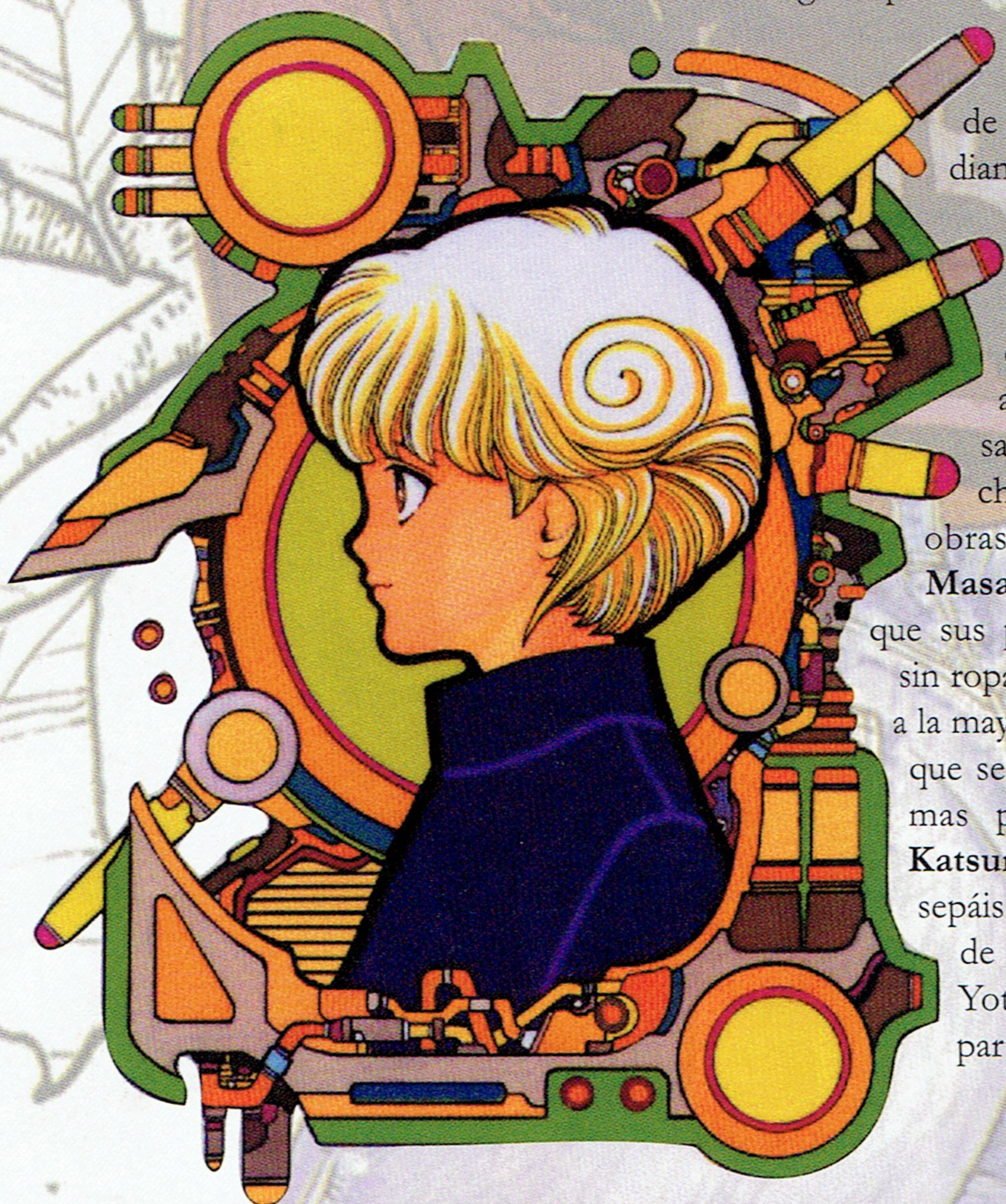
Esta segunda obra, Katsura la escribió un par de años antes que *Video Girl Ai*, y está protagonizada por Hiromu Taguchi y Len. En *Video Girl Len* vemos a Yota ocho años después de sus desventuras con Ai y Moemi convertido en un profesor de dibujo de 25 años. Aunque como he dicho, la acción se centra en Hiromu, un adolescente con el típico trauma “No me quieren las chicas y nunca saldré con ninguna, porque cuando estuve en párvulos una me dejó”. Tema recurrente de Katsura (no sabemos si autobiográfico... pero casi seguro) que da pie a introducir un nuevo triángulo amoroso Len-Hiromu-Shirakawa, que también es algo repetitivo en las tramas de este autor. Katsura combina una magistral forma de tratar historias tan cotidianas como las relaciones entre adolescentes, con un increíble dibujo capaz de captar la atención del más reacio, pues aunque la serie está pensada en un principio para chicas (como todas las obras de este autor), Masakazu se las ingenia para que sus protagonistas aparezcan sin ropa o en poses de esas que a la mayor parte de los tíos hace que se les caiga la baba. ¿Qué mas podría contaros sobre Katsura o su obra que no sepáis ya? Tal vez que la gracia de asemejar el apellido de Yota Moliga con Noliga, parte del original Motenai



Yota que se traduce como “el que no tiene chica” y deriva de su nombre Yota Moteuchi. Y hablando de cosas originales, la historia primigenia de la que surgió *Video Girl Ai*, hablaba de una Video Girl llamada Haruno que debía ayudar al desafortunado Munehiro a conquistar a la preciosa Hirako.

Sí, es siempre la misma cantinela, pero a Katsura se lo permitimos, no vaya a ser que en el intento de hacer algo diferente, además de renunciar a todos sus desgastados clichés y sus más que trillados personajes, también deje parte de ese talento innato para crear situaciones escabrosas y ese estilo propio de calidad tan inconfundible que le caracteriza.

Silvia “Ivory” Bosqued
(c) Masakazu Katsura



VIDEO GIRL AI/VIDEO GIRL LEN

Autor. Masakazu Katsura

Año: 2001

15 tomos (7,15 euros)

Editorial. Planeta DeAgostini

**Hay quien lee panfletos de videojuegos...
Y hay quien lee...**

GAMES

TECH

REVISTA DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

**¿Harto de ver siempre los mismos
videojuegos cutres?.**

**¿No estás cansado de ver
tanto favoritismo en algunas
publicaciones?.**

**Quizás te estén
dando gato por liebre.**

**En Games Tech
nos centramos en
comentar los juegos
que se lo merecen,
indiferentemente de
que consola sean.**

**Cada mes en tu kiosko con
los mejores análisis,
dossieres, noticias...
Además incluye un CD
repleto de material.**

No seas un zombi más...

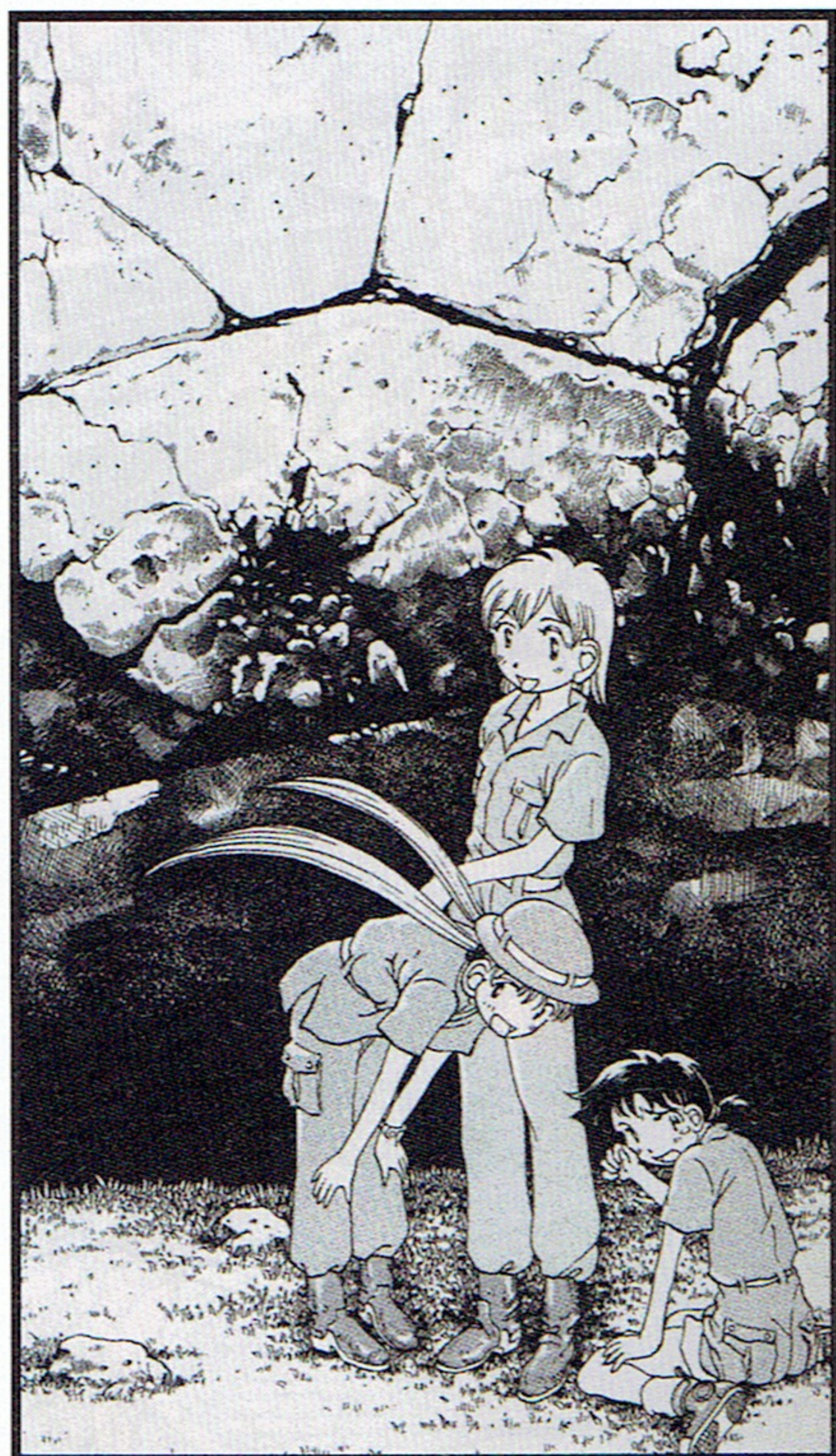
**Abre tus ojos a Games Tech
y podrás ver la realidad...**



Alien 9

Sabemos que deseáis tener algo nuevo e innovador entre las manos, y como somos muy buenos, hemos decidido acercarnos al mundo de **Hitoshi Tomizawa**, autor nacido en Nagasaki y que, a pesar de su corta carrera, ha realizado dos obras de cualidades extraordinarias que le han hecho colocarse entre los más seguidos por los aficionados japoneses: *Alien 9* y *Milk Closet*.

Tomizawa es además un artista en toda regla y no se encasilla trabajando sólo en el mundo del manga, sino que además ha conseguido gran fama en



su país por su participación en *Superflat*, una representación de “pop-art extravaganza” que alcanzó tal éxito en Japón que incluso llegó a estar de gira por Estados Unidos.

En esta ocasión nos vamos a centrar en *Alien 9*, obra que ha llegado recientemente a nuestro país de mano de la editorial **Ivrea**. Esta serie de tan sólo 3 tomos vio la luz por primera vez, como muchas otras serializada en la Young Champion Comics de la editorial **Akira Shoten**, y dos años después (en el 2001), gracias a su éxito, salió al mercado su adaptación para la televisión en forma de miniserie con 4 OVAs de 30 minutos de duración cada uno.

ARGUMENTO

En octubre de 1998 se produjo el primer contacto directo con alienígenas cuando cayó la primera nave portadora de seres extraterrestres. Pese a que los aliens parecen no tener una gran inteligencia y no se les ve capaces de dominar el planeta, para evitar su masificación se fundó la Fundación de Contramedidas Frente a los Aliens en el año 2002, año que casualmente fue en el que nacieron las protagonistas de nuestra historia. Catorce años después de la





caída de la primera nave, los aliens todavía se siguen viendo de forma habitual; tanto es así, que incluso se han creado extensiones de la Fundación de Contramedidas Frente a los Aliens en los colegios, siendo los propios alumnos de cada escuela del país los encargados de llevar a cabo las medidas necesarias para tener controlados a todos los aliens que asalten las instalaciones de éstas. En la escuela número 9, las elegidas son Yuri Otani de la clase “camelia”, Kumi Kawamura de la clase “glicina” y Kasumi Tomine de la “durazno”.

Las tres chicas han sido elegidas mediante votación, ya que nadie quiere hacer este desagradable trabajo por propia voluntad (a pesar que al ejercer este cargo se exime al poseedor de las tareas de limpieza e incluso de hacer los deberes de clase). Nadie quiere el cargo por la sencilla razón de que para ejercerlo hace falta utilizar un simbiote que se coloca en la cabeza como un gorro, lo cual le resulta asqueroso al 80% de los escolares. Estos simbiontes son llamados Borgs, y aparte de ser armas terriblemente letales sirven bási-

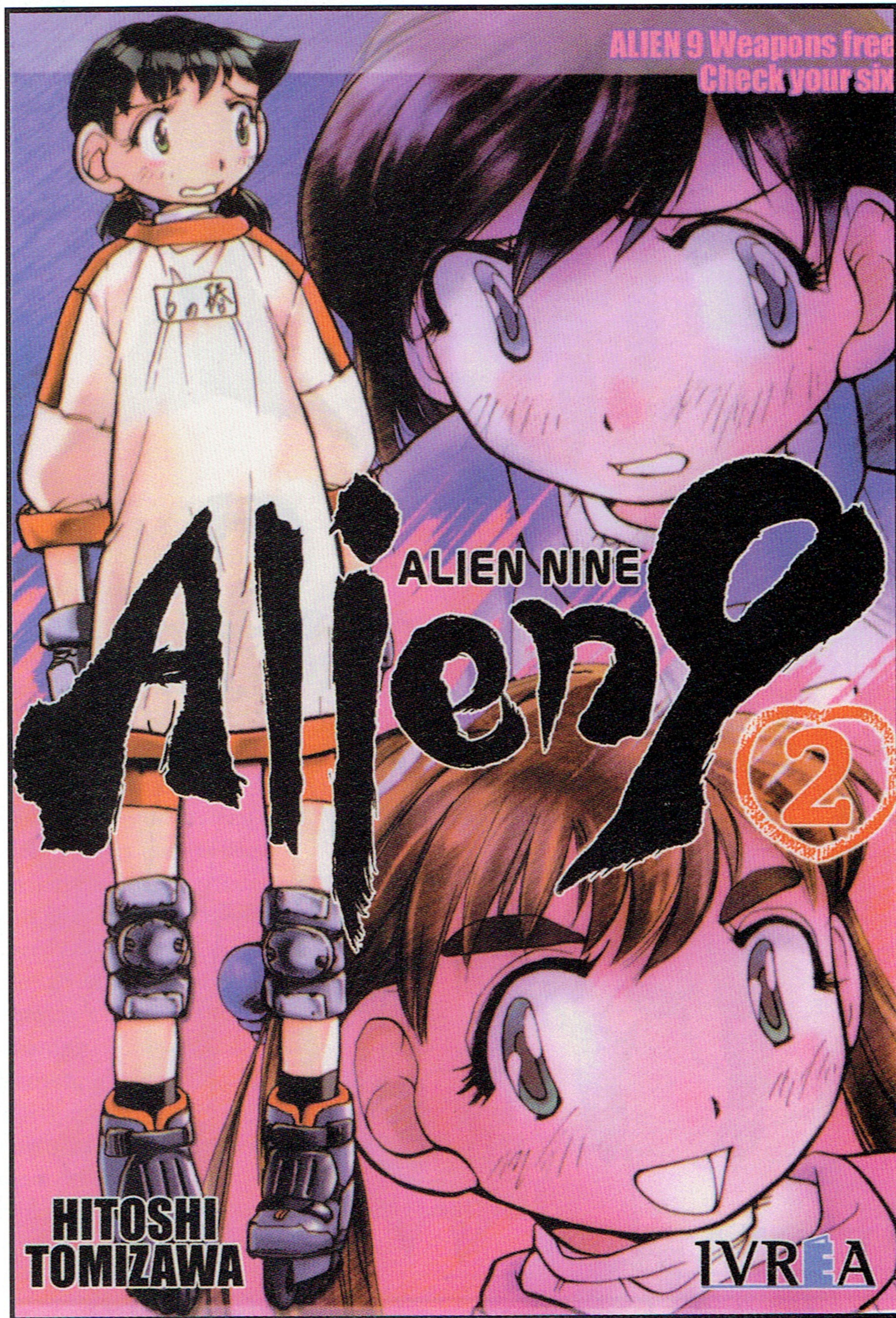


camente para proteger a sus anfitriones de cualquier ataque físico. Los Borgs tienen una curiosa cualidad, se alimentan de la mugre y el sudor que el ser humano adquiere al cabo del día en el cuerpo (este extraño hábito alimenticio también causa repelús a los estudiantes).

Pero es un pequeño precio a pagar por la protección incondicional que ofrecen los Borgs a sus dueños. Al principio, a Otani le cuesta mucho acostumbrarse a su Borg, porque le da muchísimo asco e incluso llega a desmayarse en el momento en el que se lo pone por primera vez en la cabeza. Cuando al fin se resigna a compartir su tiempo con este extraño simbiote con cara de rana, se da cuenta de que no puede realizar el trabajo porque le tiene demasiado miedo a los aliens, tanto que incluso hace que su Borg se vuelva loco y mate a todo lo que le rodea en un ataque de pánico. En este terrible episodio el simbiote de Otani incluso extermina a los Borgs de sus dos compañeras para luego terminar muriendo de cansancio. La profesora Megumio HisaKawa, coordinadora de las encargadas de controlar a los aliens, les facilita unos nuevos Borgs, creados a partir de las células de los Borgs originales, y les pide muy encarecidamente a las tres que en esta ocasión tengan más cui-

dado y no acaben matando a sus sim-
biontes. Pero los problemas no han
hecho más que empezar, una vez asumi-
do su papel como cazadora de aliens
rebeldes, Otani tiene que enfrentarse a
una amenaza mucho mayor de lo espe-
rada por ella; ya que, de repente, una
mañana aparece un enorme alien de
tamaño gigantesco sentado en la terraza
de la escuela. El susodicho alien es un
Yellow Knife, un extraterrestre de tipo
vegetal que, a pesar de su apático aspec-
to, es un enemigo muy poderoso. En un
principio deciden no actuar en absoluto
y simplemente se dedican a observarlo.
Pero el terrible alien tiene sus propios
planes y con sutileza y sin utilizar la fuer-
za física atrae a Kasumi para poder
fusionarse con ella. Para realizar la
fusión, Yellow Knife engulle a Kasumi,
lo cual no satisface a sus otras dos com-
pañeras. Otani y Kumi se disponen a
atacar al enorme alienígena con la inten-
ción de liberar a su amiga, pero Yellow
Knife no se lo pondrá nada fácil, prime-
ro provocará un terrible dolor de cabeza

a todos los humanos
de la escuela y, más
tarde, consigue
crear una ilusión
para aturdir a
sus contrin-
cantes. A
pesar de
todo esto,
las dos chi-
cas acaban
matando a
Yellow
Knife, pero con
lo que no
contaban era
que al ser
liberada



Kasumi no estaría precisamente contenta. Al salir de su cautiverio, Kasumi ataca a Kumi con una rabia inusitada, pero desiste de su intento al oír las últimas palabras de Yellow Knife, el cual pide que no mate a sus compañeras. Este hecho es un punto de inflexión en la serie, ya que a partir de ahora no es algo tan simple como “nosotros somos los buenos y vosotros los malos, y por eso vamos a machacaros”.

Otros tipos de aliens luchan por el

control de las chicas, y en el caso de Kasumi lo consiguen, aunque a pesar de este hecho sigue colaborando con sus dos compañeras. Kumi muere en el ataque de un alien de alto nivel (aunque luego resucita con los poderes de un Borg), Otani pierde la memoria... pero no queremos desvelaros nada más, porque aunque suceden muchísimas sorpresas más, queremos que le deis una oportunidad a esta modesta obra que, a pesar de no ser una obra maestra, engancha enseguida al lector gracias a su fuerza y dinamismo.

Silvia “Ivory” Bosqued
© Hitoshi Tomizawa



TODO PARA TU MÓVIL!!!

Si quieres algún **logo** envía la palabra **logo3** al **5077**

Si quieres algún **tono** envía la palabra **tono3** al **5077**

TONOS

deportes	deportes	deportistas
chute	campofutbol	bailon
dardo	badboy	caracol
astronauta	arroba	ositos
display	antifaz	monito
dgenerationx	circul	cararaton
defender	abstra	cbarra
cbarras	abstra2	abispa
balon	bichotrib	animales
baloncesto	cocodri	araña
abilbao	coche	casco
atmadrid	cochea	lagarti
baseball	cohecito	beatles
billar	canoa	bono
espacial	ecuati	borracho
alterofilia	email	brucelee2
espacio	error	brazilband
arterofilia	chino3	alien3
deportistas2	comecoco	comecocos

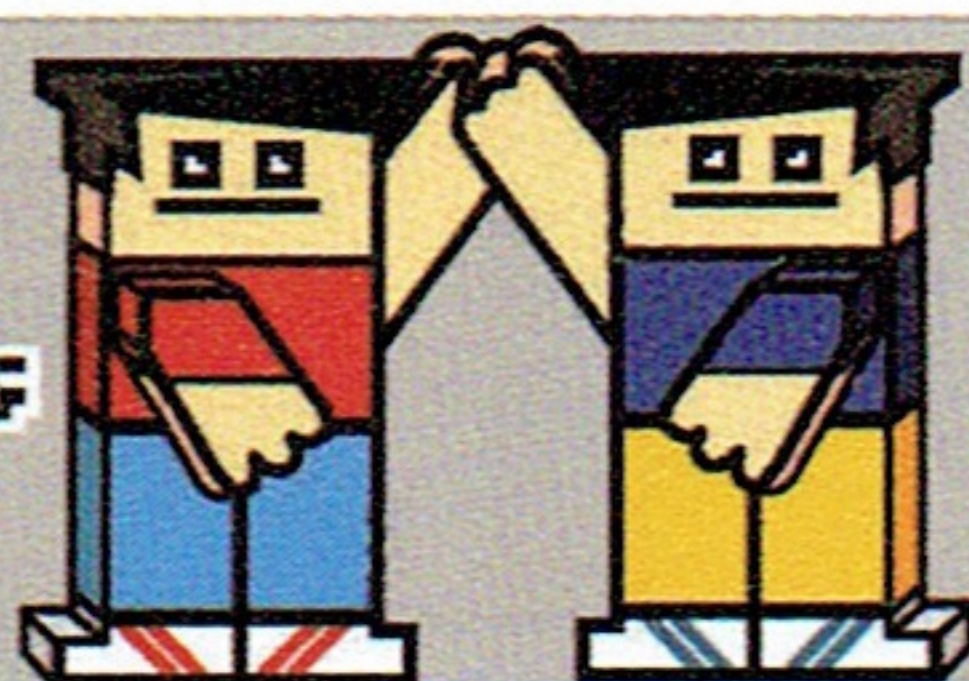
LOGOS

Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Coyote Dax . Johnny Boy	rjohnnyb
Fangoria . No se que me das	rnosequemedas
Friends	rfrriends
Gorillaz . Clint Eastwood	clinte
Jenifer Lopez . Play	play
La oreja de Van Ghog . Mariposa	rmaripo
Melon Diesel . En el anden	renelanden
Operacion triunfo . mi musica es tu voz	rmimusicast
Aerosmith . walk this way	rww
Anastacia . paid my dues	paidmy
Beatles . yesterday	ryesterday
Big brother . siste mann ut	rsiste
Robbie Williams . Eternity	reternity
Presuntos Implicados . Mi unica razon	rmiunicarazo
Zucchero . Baila	rbaila
Travis . Sing	sing
Bob Marley . Small axe	rsmallax
Cafe Quijano . La taberna del buda	rlatabernade
Destinys Child . Survivor	surviv
Anastacia*Cowboys and kises	cowboys
Antonio Orosco*Te esperarare	rteesperare
Beach Boys* California girls	rcali1
Celine Dion*A new day has come	ranewday
Enrique Iglesias * Hero	rhero
Enya * Only time remix	ronly time
Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Juanes*Nada	rnada
La cabra Mec.*La lista de la compra	rlalistadela
La oreja de Van Ghog*Mariposa	rmaripo
Lenny Kravitz * Dig in	digin
Miguel Rios*Insurrección	rinsurreccio

Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a en vfo de promociones o información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un e-mail con tu número de móvil a servicobajas bigfoot.com

CHAT

Pregunta sobre juegos y programas en nuestro chat.



Envía un SMS al **5077** con el texto **VJUEGO**

1. Date de alta: envía la palabra **VJUEGO** (espacio) y tu nick
2. Consulta quién está en la sala: **VJUEGO** (espacio) lista
3. Cambia tu nick: **VJUEGO** (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

PARA DARSE DE BAJA: envía VJUEGO (ESPACIO) STOP Todos los móviles. Precio mensaje €0,90



CHISTES

Haz reir a tus amigos con los mejores chistes

Envía un SMS al **5077** con el texto

CHISTES VARIOS

CHISTES PICANTE

EJ: CHISTES

(SI EL CHISTE QUE QUIERES ES PICANTE)

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

FRASES

¿Eres timido/a y no sabes cómo ligar?

Envía un SMS al



con el texto

AMOR6

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

ENVÍALE UN PIROPO!!

Envía un SMS al

5077

con el texto **piropo11**



...Y SORPRENDELA!!

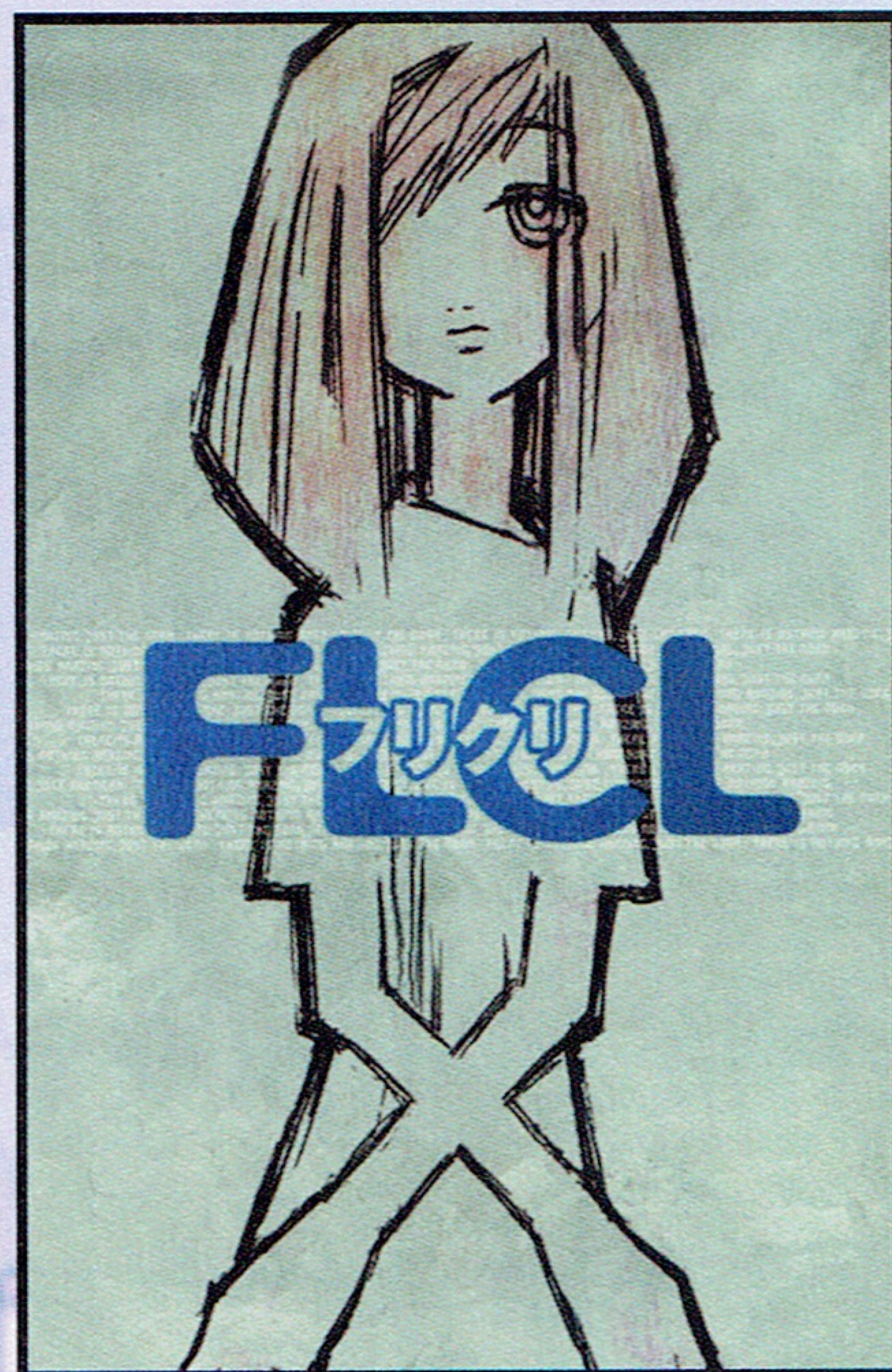
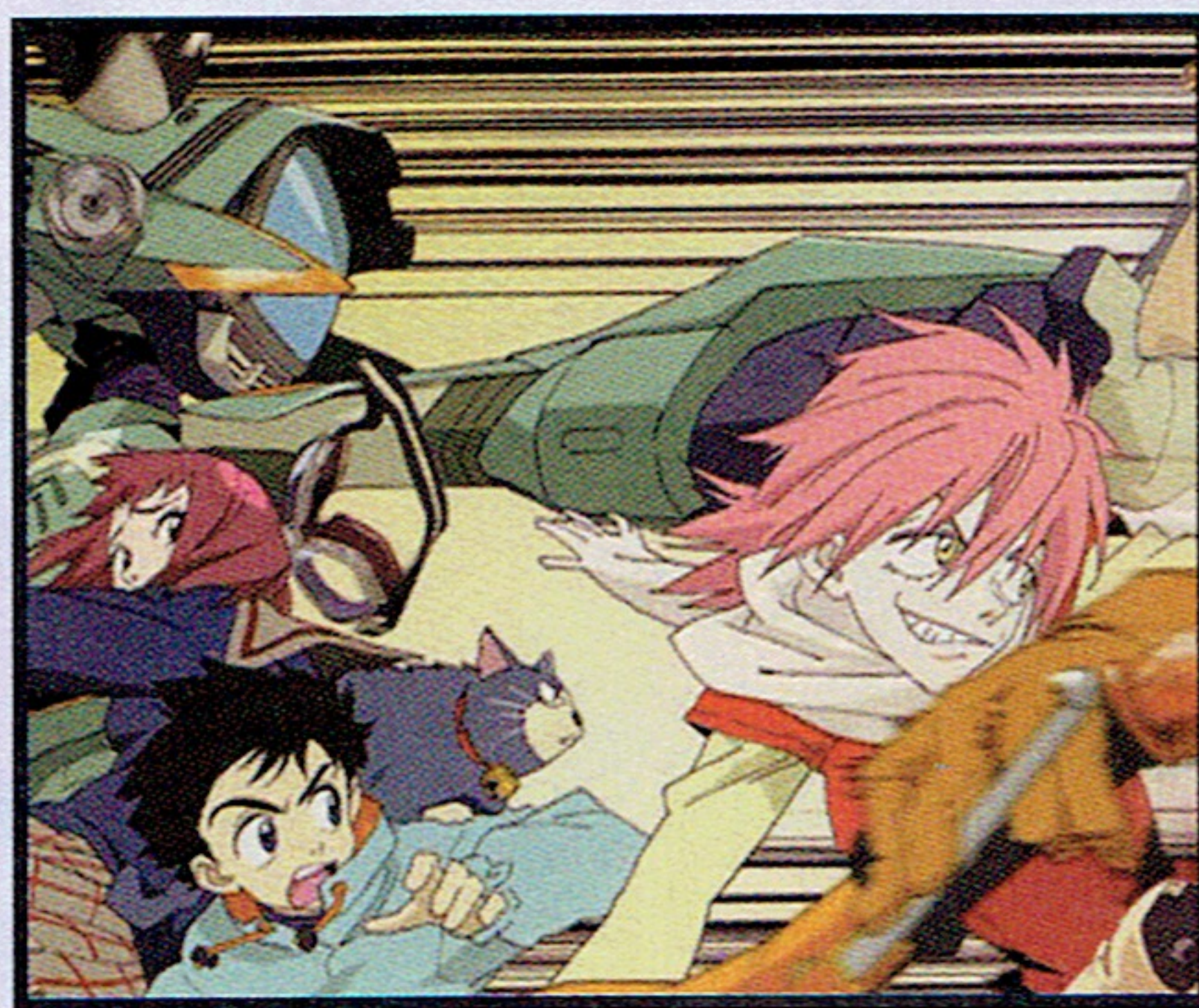
FLCL

Por qué me tocan a mí estos encargos? ¿Será porque soy el más tonto? ¿Será porque las gominolas de menta han dejado mi cerebro inservible para las cosas razonables? ¿Será sólo porque el jefe es un negrero al que le encanta hacerme sufrir?... Preguntas vitales que se me aparecen día a día, y a las que cada vez es más difícil encontrarles una respuesta coherente. Hagamos un recuento. Artículo del anime de *Furikuri*: para el Motormouth, y ahí

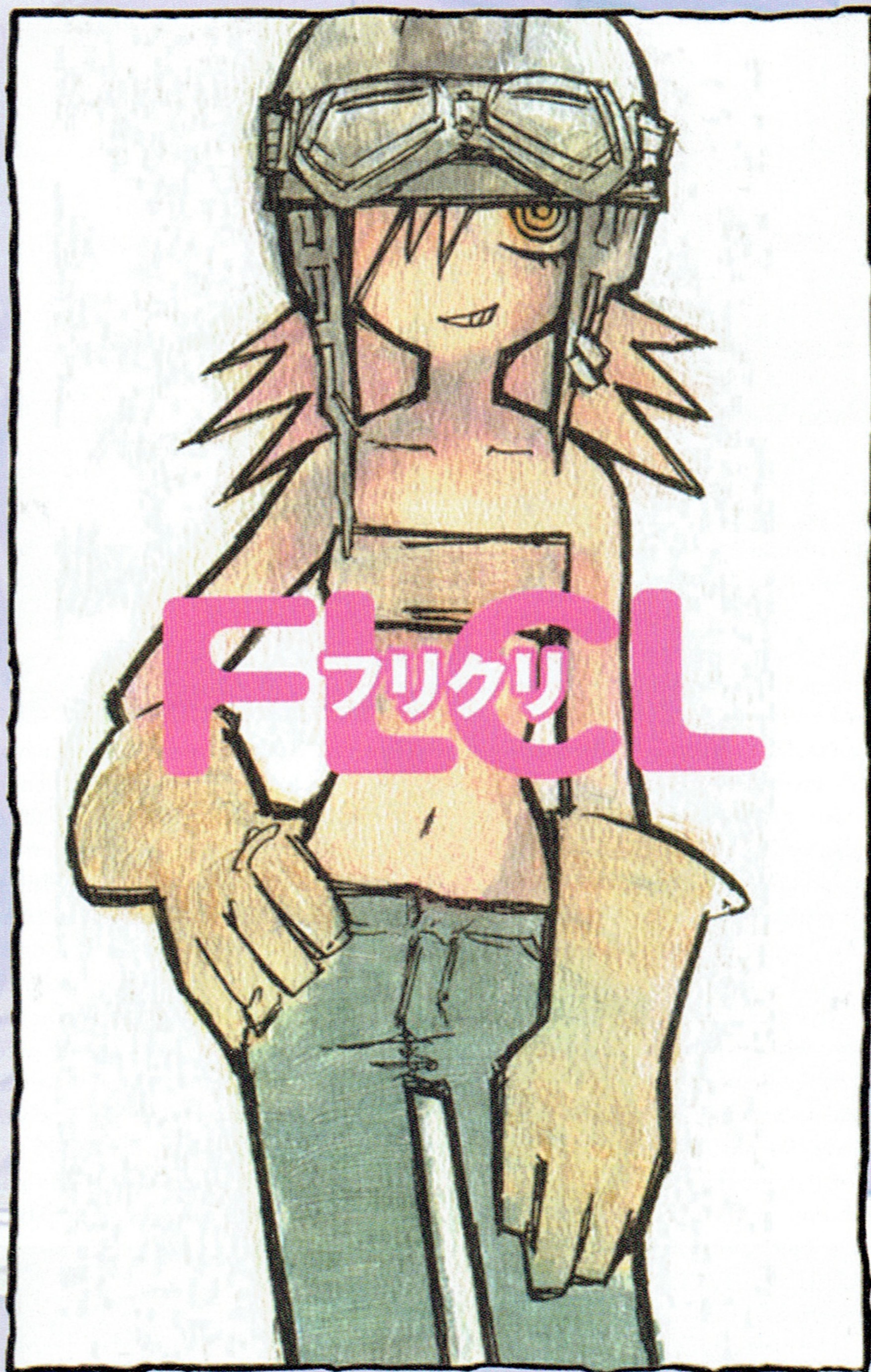


me tenéis destrozándome la cabeza para encontrarle un sentido a todo aquello que no lo tiene. Articulín de *Excel Saga*, pos para mí también, que seguro que puedo contar algo entre tanta locura. Lógicamente llega el manga de *Furi Kuri* a las tiendas y me obligan a salir de mi refugio lleno de pósters de los *Grateful Dead* y fotos de **Jerry García**, para leerme algo que no sé si se puede comentar.

La enfermera Ratchet se va a enfadar conmigo, no me he tomado la medicación y estoy poniendo nervioso a todo el mundo, es mi ocasión de escapar de aquí, jefe tú y yo solos, ya sabes, por la ventana...(Ndr: Esta referencia de *Alguien voló sobre el nido del cuco* no tiene ni pies ni cabeza). No tenía el honor de conocer a **Hajime Ueda**, y a decir verdad después de ver su trabajo, tampoco hubiera pasado nada si no lo hubiera conocido. A los de **Gainax** sí los conocía, por desgracia, y al paso que vamos parece que no podré despegarme de ellos nunca. De un padre y una madre tan desquiciado, **FLCL** es el primogénito desquiciado que llega a los quioscos de nuestro país. Dibujado con los pies, y guionizado en medio de una fiesta en una barra americana, cuando el nivel de alcohol y sustancias prohibidas han llegado a niveles químicos imposibles para un organismo humano, el manga continúa de algún modo la “¿historia?” del



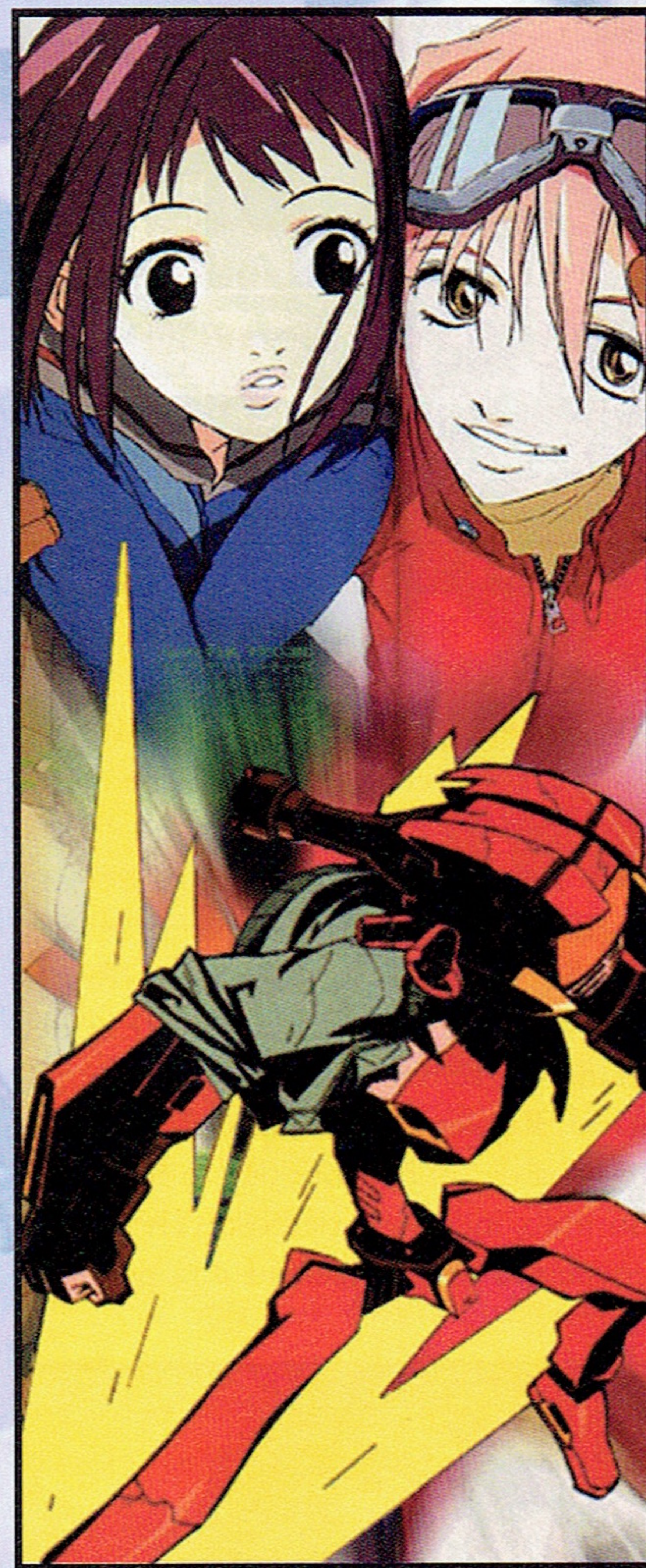
anime. Vemos de nuevo al pobre Naota intentando sobrevivir a demasiadas cosas para un chaval de su edad. Vive en una ciudad en la que la persona más normal es profundamente idiota, al parecer por culpa de una extraña fábrica llamada Medical Mechanica. Su hermano se ha marchado a Estados Unidos, y a él le ha tocado encargarse de cuidar a la novia de éste, Mamimi, una tía con delirios paranoicos, tendencias pirómanas, y más absurda que el cómputo general de la serie. La delegada de clase, la insoportable hija del alcalde también está enamorada de él,



pero en lugar de demostrárselo prefiere hacerle la vida imposible. Lo peor comienza cuando llega una extraterrestre montada en una Vespa y se dedica a arrearle en la cabeza con una guitarra eléctrica, para que de su cabeza surjan mechas de aspecto sospechosamente fálico, a los que después destruye sin compasión. El único robot que sobrevive, malvive en la casa de Naota en calidad de sirviente-esclavo... No sé, empiezo a ver extrañas conexiones entre este manga y la vida real. Las mujeres se presentan como seres dominantes que subyugan a los hombres, pero sin ningún tipo de explicación o lógica. En su

mayoría son malas, muy malas, y se regocijan en el sufrimiento del protagonista que lo único que intenta es encontrar una explicación razonable a todo esto y no la encuentra. A lo mejor resulta que después de todo *FLCL* tiene sentido y todo, y es una ácida crítica de la realidad. Y yo sin saberlo... juas, ¡¡¡Enfermera, deme mi dosis por favor!!!

Por lo demás, la serie tiene puntos en común y diferencias evidentes con la serie. Algunos de los temas comunes, como la aparición de mechas, o el supuesto plan de Haruko para eliminar la influencia nociva de la Medical Mechanica siguen estando presentes,



pero vemos nuevos personajes, como los compañeros de Instituto de Naota, o la presencia más evidente de miembros de su familia (como el abuelo), que pasaron más desapercibidos en el anime. Por lo demás, no os esperéis que el manga os solucione las preguntas que os planteasteis en el anime. *FLCL* es una vuelta de tuerca más, una ida de olla más grande si cabe que la primera versión, acompañado por un dibujo terriblemente experimental (bueno no sé si experimental cuela pero...).

Lo cierto es que leyéndolo os vais a reír mucho, y eso sí que merece la pena de verdad en esta época, en la que reír o simplemente sonreír es privilegio exclusivo de bobos o hipócritas, y la verdadera felicidad es más fácil de encontrar en un puñado de hojas de papel con dibujos. Que ya tiene lo suyo.

Abayo!
Motormouth
© GAINAX

Spirit of Wonder

Mi afición por las historias cortas viene desde niño. Recuerdo que unas Navidades mis padres me regalaron un pequeño tomo de relatos cortos, editado por **Martínez-Roca**, que me hizo el hombre más feliz del mundo la semana que me costó terminarlo. Recuerdo con especial cariño la historia de un hombre que lo ha perdido todo, incluso el deseo de vivir, pero encuentra por casualidad una pequeña

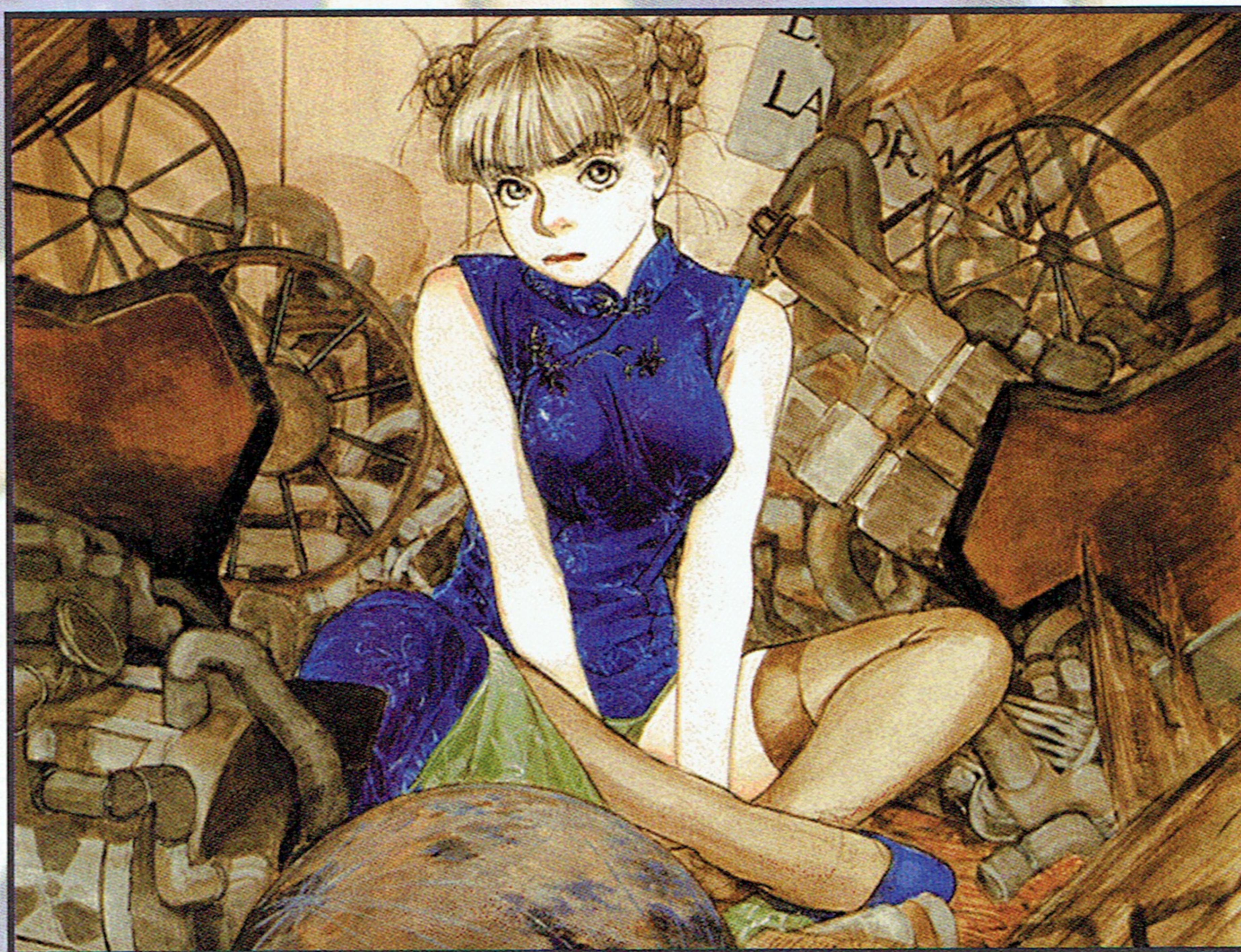
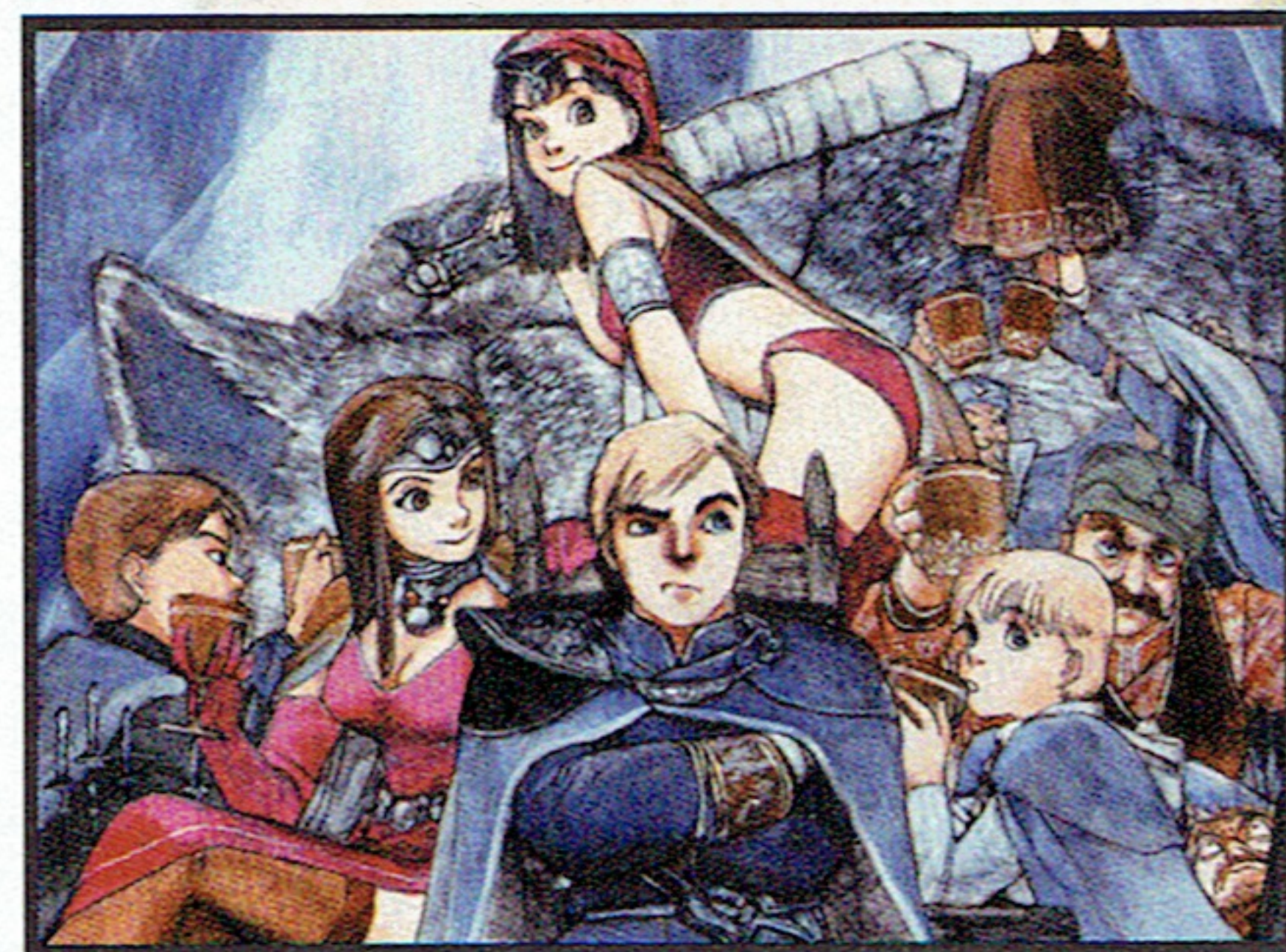
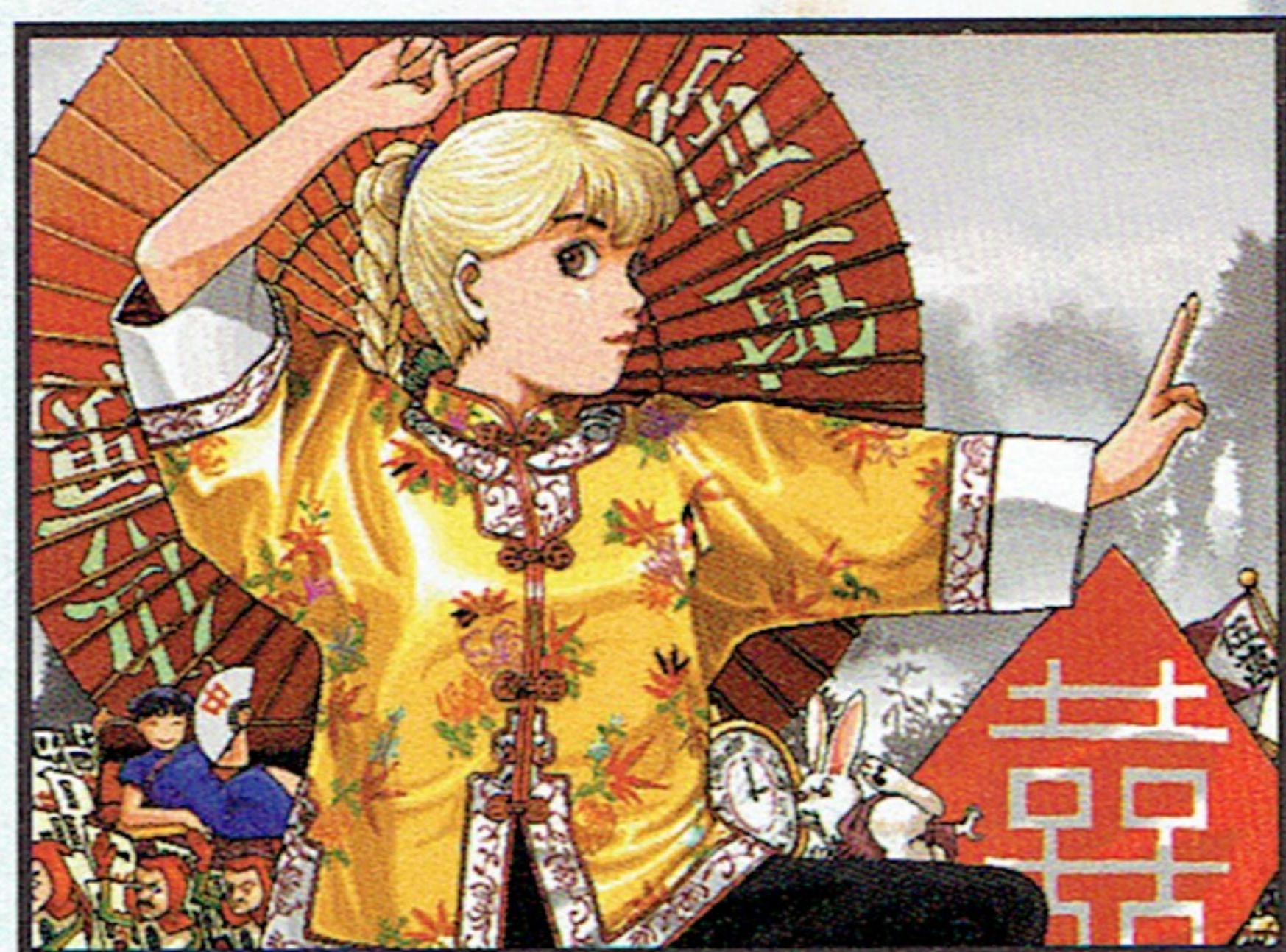
tienda escondida en un callejón, en la que le permiten comprar una botella que contiene un universo. O la historia de la Piedra de Toque, que pone en contacto la mente de un joven arqueólogo con la de su espíritu que subsiste todavía en el recuerdo de la desaparecida Atlántida. O incluso la desconcertante historia de la Asociación Cultural Yukio Mishima, en la cual un joven profesor llega a un pueblo del medio-Oeste norteamericano y comete el error de nombrar al escritor japonés Yukio Mishima a los círculos sociales más altos del pueblo. Meses después los niños del pueblo hacen *Ikebana*, las madres *Origami*, se celebra la ceremonia del té, y finalmente todos los habitantes del pueblo excepto el profesor terminan haciéndose el *seppukku*.

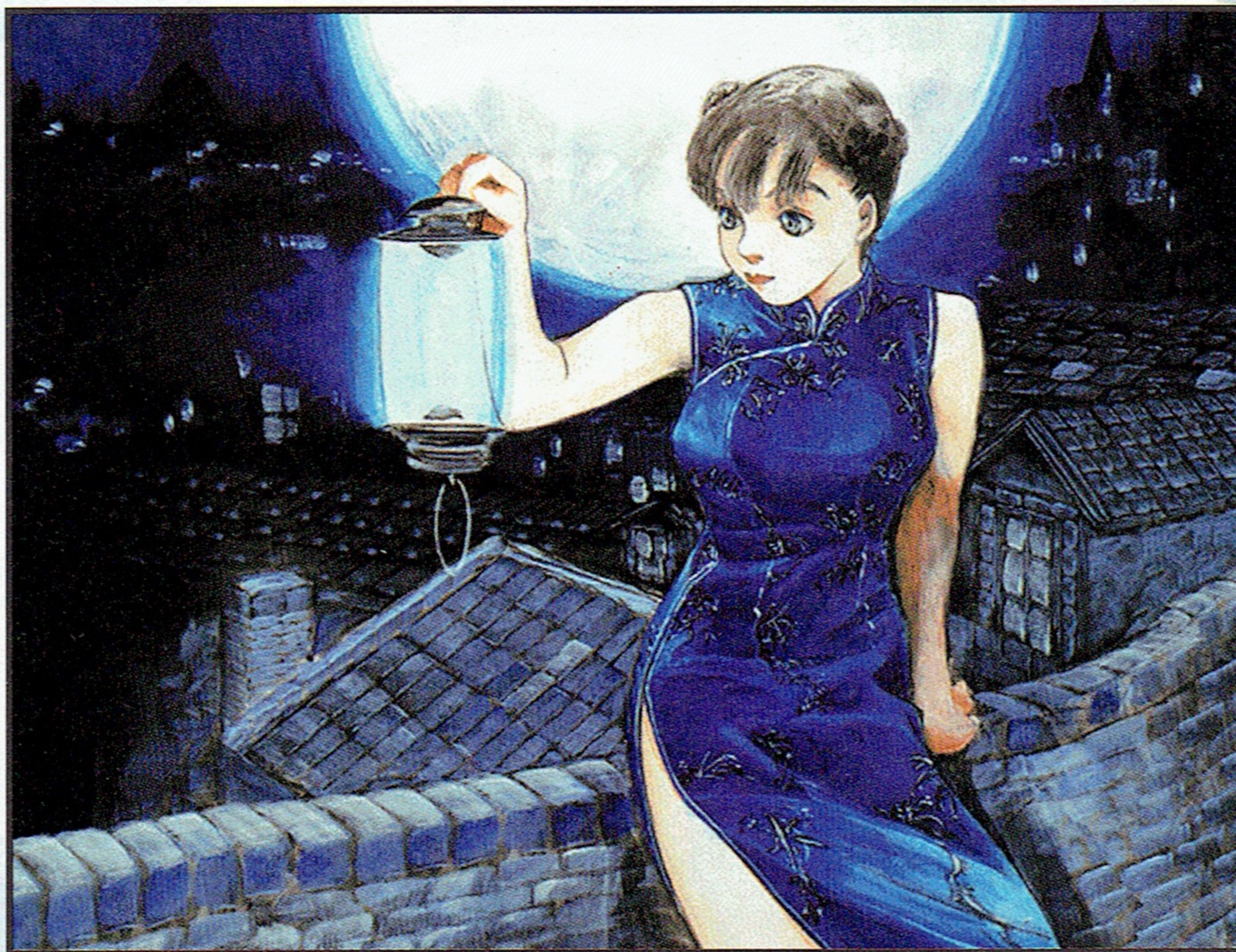
Este tipo de relatos cortos son muy sencillos de encontrar en la literatura



universal, **Borges** fue sin duda el mayor genio al respecto, incluso haciendo antologías de relatos que jamás habían sido publicados. Sin embargo en el cómic esto es mucho más difícil. En un repaso rápido el único autor que recuerdo que utilice este recurso es el inglés **Neil Gaiman**, en su serie *Sandman*, en la que introduce pequeños cuentos e historias inconexas dentro de un arco argumental mayor, que ayudan a dar profundidad a los personajes y subrayan algunas de sus ideas generales.

Lo genial que tienen las historias cortas, es que no tienen un principio ni





un final definido. El autor te regala una parte, y tú la desarrollas como más te guste. Lo cierto es que después de leer una novela está todo dicho, la aparcas en una estantería y a no ser que te haya gustado mucho no la vuelves a tocar nunca. Pero a los relatos cortos vuelves una y otra vez, y cada vez terminas o comienzas las historias de forma diferente. Éste es el maravilloso regalo de **Kenji Tsuruta**.

Spirit of Wonder es una recopilación de historias entorno a unos personajes comunes; el abuelo, la jovenci-

ta que centraliza la historia, y sobre todo, máquinas que rebasan la imaginación y llevan a los personajes a situaciones insólitas. Acompañado por un grafismo tremendamente personal, **Tsuruta** regala a los lectores una obra desarrollada a lo largo de casi diez años, en la que podemos ver no sólo su evolución como artista, sino cómo reinterpreta ideas a modo de cuadernos o de apuntes para sus historias. **Tsuruta** es un artista en el sentido clásico de la palabra. Plumillas, pinceles y mucho trabajo se anteponen a los métodos de estudios y marketing, pero todo ello le da a la serie un toque personal difícil de superar.

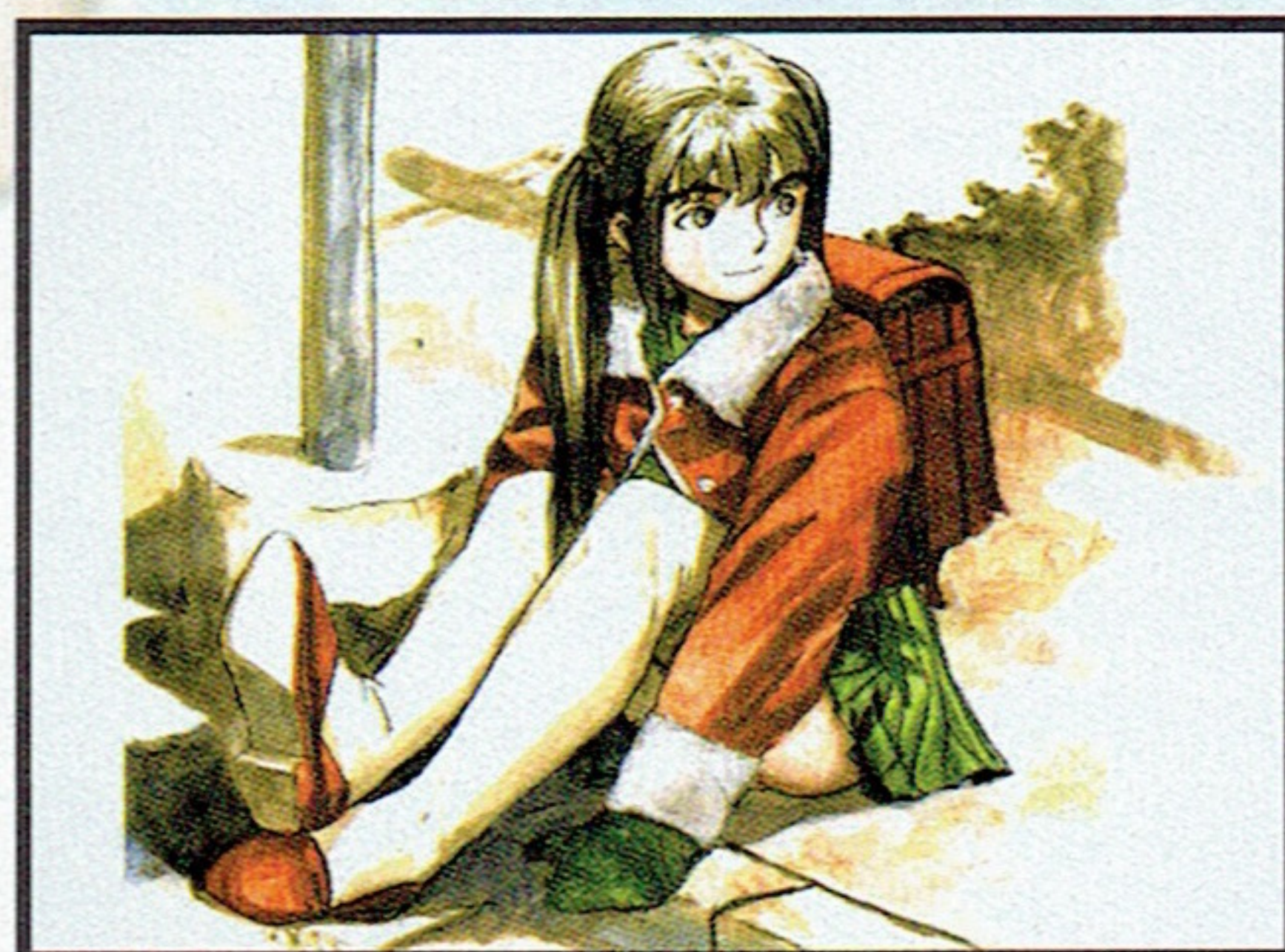
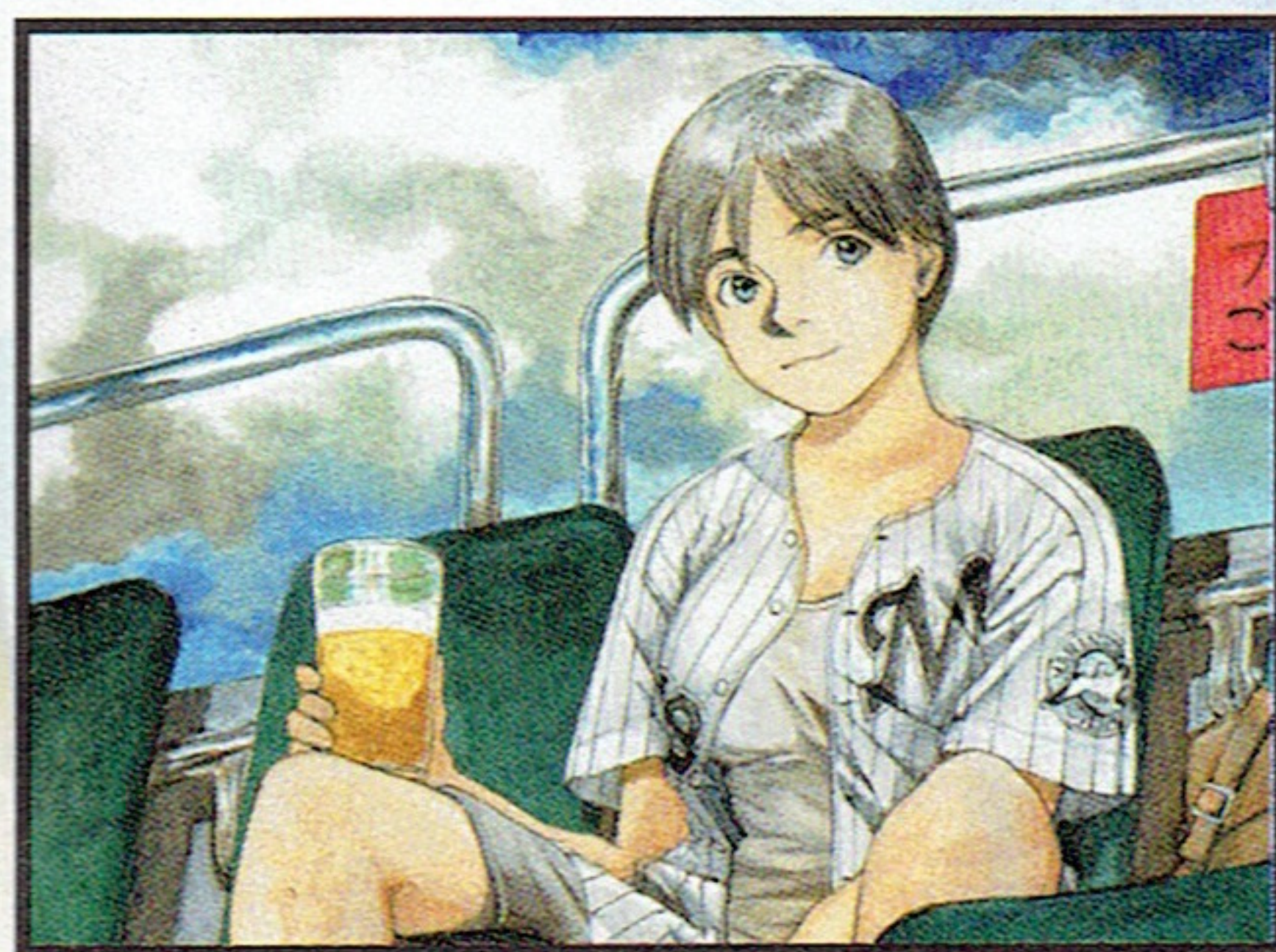
Habiéndose publicado exclusivamente el primer volumen en nuestro país, es difícil saber la repercusión que tendrá en un futuro, pero desde luego es un cómic que todo el mundo debería ojear. Se puede establecer un paralelismo con el mejor **Julio Verne** en el episodio en el que el abuelo de la

familia inventa una máquina del tiempo para hallar una cura para su nieta, o aquél en el que de nuevo el abuelo intenta llegar a la Luna gracias a una máquina que permite teletransportarse... sin duda, llevan el género más allá, siempre desde un punto de vista vitalista, divertido y juguetón, que termina dejándote en la boca una sensación como la que se queda cuando se termina un helado gigante: no puedes comer más, pero la satisfacción y el sabor perdurarán en tu recuerdo mucho tiempo.

Tsuruta hizo su debut profesional en 1986 ganando el concurso "Comic Open" con su obra *What a Big wonderful Universe it is*. **Tsuruta** siempre fue un creador más bien lento. *The Spirit of Wonder: China's stories* comenzó a serializarse en el magazine *Afternoon* en 1989, que por fin podemos ver en España. Sin embargo, él mismo reconoce que es muy vago, y pese a que combina su labor como diseñador de videojuegos, continúa publicando tomos de **Spirit of Wonders** exclusivamente para los fans. El tipo es uno de los artistas más cotizados de Japón y los editores se lo pelean. En fin, unos tanto y otros tan poco.

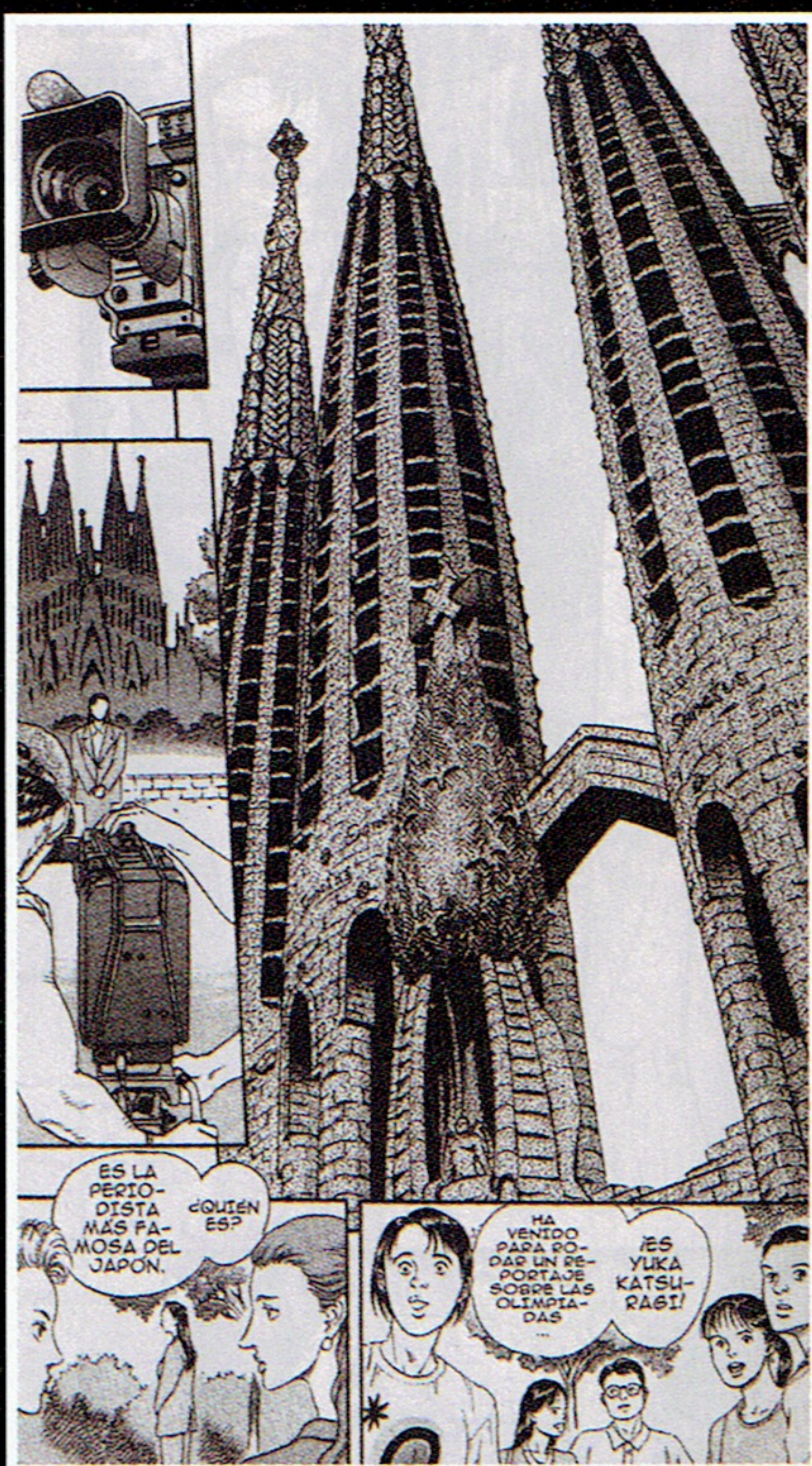
Un Saludo.

Abayo!
Motormouth
(c) Kenji Tsuruta



JAPÓN

Si estáis cansados de las típicas caritas monas de ojos grandes y bocas minúsculas típicas de estos mundos del manga, podéis deciros por series con un estilo un poco más “serio”, donde se tienen más en cuenta cosas como crear un guión con una trama asequible en cuanto a situaciones políticas o relaciones personales, en lugar de contentarnos con esos “culebro-nes” donde lo que importa es terminar liado/a con el chico/a que te gustaba



desde que lo viste aparecer en la primera viñeta.

En este caso Yuka Katsuragi es la presentadora de televisión más afamada de todo Japón, por lo que es enviada a Barcelona para cubrir las olimpiadas que se celebraron en la ciudad condal en 1992. ¿Por qué en Barcelona? Pues sencillamente porque del mismo modo que aquí nos sentimos atraídos por todo lo que proviene del país del sol naciente, los japoneses se vuelven locos por cualquier cosa que tenga la más mínima apariencia de haber salido de nuestro país. Junto a Yuka aparece Katsuji Yashima, que sigue a la reportera obsesivamente desde que se enamoró de ella seis meses atrás en un reportaje que Katsuragi realizó sobre la banda de Yakuza de la que Katsuji es líder.

Para ilustrar su reportaje sobre las olimpiadas en lugar de entrevistar a los atletas participantes en ellas (que sería lo más lógico), Yuca prefiere mostrar la visión que tienen sobre Japón los jóvenes residentes en otros países. Para lo cual se sirve de cuatro estudiantes: Mitsuo Inokuchi, Hiroshi Ikezawa, Naoto Maruyama y Yoko Takamine, los cuales no aportan precisamente lo que Yuca pretendía conseguir, de modo que les cuenta una historia sobre Cartago (que fue la potencia económica más poderosa del Mediterráneo del 300 al 100 a.C.). A causa de este poderío económico el Imperio Romano decidió acabar definitivamente con su supremacía económica, que hacía sombra a su floreciente imperio. Lo que Yuca hace en realidad es una comparación entre Cartago y Japón, ya que el país nipón es una de las potencias económicas más fuertes el globo, y al igual que Cartago que resurgió tras ser abatida por los



romanos, los nipones también se recuperaron tras ser vencidos por los Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial. Su relato es tan convincente que consigue igualar a Europa y América con la Roma imperial y a Japón con Cartago. Es en mitad de esta lección de historia cuando todo el grupo es tragado por la tierra tras sufrir un terrible terremoto (aquí se ve el nivel de cultura occidental que poseen los japoneses, ya que en España hay tantos



terremotos capaces de tal cosa, como pingüinos en Marte). De este modo los 7 (se incluye también el hermano de Katsuji) aparecen, ¡oh casualidad!, en un lugar atestado de soldados cartagineses, muertos por supuesto (no sabemos qué pintan en los subsuelos de Cataluña... pero bueno, es un manga, qué le vamos a hacer). En este lugar les habla una vieja que les augura el fin de la raza nipona y les envía al futuro para que ellos mismos vean este terrible final.

Cuando llegan al futuro, al año 2031, se dan cuenta de que son refugiados, pues Japón ha sido destruido debido al calentamiento global del planeta, a la destrucción de la capa de ozono y a

todos esos problemas tan actuales que han alcanzado niveles insospechados, llegando a aniquilar a todos los seres salvajes (animales y plantas) del planeta y dando lugar a una lluvia ácida que ha convertido el planeta en un lugar desolado y yermo. Esta irreal situación ha transformado Japón, ya que pese a ser una de las mayores potencias económicas del mundo, casi todas sus fuentes alimenticias dependían de la importación, y a partir de estos terribles sucesos ningún país estaba en disposición de seguir exportando comestibles necesarios para su propia supervivencia.

Los neo-europeos, la nueva potencia dominante, han esclavizado a los japoneses, obligándoles a trabajar en



campos de concentración o vendiéndolos como esclavos sexuales (sólo a las mujeres, claro).

Pero antes de que nadie toque a Yuca, Katsuji está dispuesto a todo y utiliza su brutal fuerza y las artes aprendidas durante años como jefe de su banda de Yakuzas para hacer frente a los guardas neo-europeos, consiguiendo escapar del campo en el que habían sido reclusos.

En su huida se encuentran con Yellow, un grupo de renegados japoneses que subsisten del pillaje y la trata de esclavos. Este grupo consigue hacerse con Yuca y Yoko para sus tratos comerciales, pero una vez más, Katsuji en su afán por defender a Yuca persigue al clan de los bandidos y tras dar con ellos,



lucha y vence a su líder, con lo que se convierte automáticamente en su nuevo líder. Deciden entonces liberar al pueblo japonés de la opresión a la que se ve sometido y para ello rescatar primero a Azuma, líder revolucionario que reivindica la terrible discriminación de los refugiados japoneses.

Azuma ha sido retenido por Jilaly, creador de Neo-Europa y miembro de la organización de líderes que rige y regula el Estado. Después de una breve victoria y tras la muerte fortuita de Azuma, deciden dejar de ser esclavos y fundar una nueva nación llamada Nipón. Al llegar al término de esta historia autoconclusiva, guionizada por Buronson (*El puño de la estrella del norte*) y dibujada por Kentaro Miura

(*Berserk*), nos podemos hacer muchas preguntas, entre ellas... ¿Pretende Buronson enmascarar bajo la forma de un inofensivo manga un ataque político? ¿o simplemente es su visión extraña y personal del mundo? En todo caso esta obra promulga el patriotismo y un exaltado orgullo por la raza y la nacionalidad quizá algo pasado de moda en una era en la que el mestizaje está a la orden del día y en la que se lucha por la igualdad sin distinciones. ¿Será que no sale mucho a la calle y no se ha dado cuenta?

Silvia "Ivory" Bosqued
(c) Buronson/Kentaro Miura

Todo depende del punto de vista



de cómo
se escribe,
se lee...

Historia de Japón:

Bienvenidos un mes más a la sección de historia japonesa. El mes pasado terminamos con el período del Japón medieval, pero antes de continuar con la emocionante historia de la configuración de Japón, tenemos que centrarnos en un tema muy importante, como es la historia y los fundamentos básicos del budismo, lo cual os será de gran utilidad para comprender no sólo muchas palabras del vocabulario, sino que os dará una imagen mucho más clara de la forma de ver la vida de la gente que lo practica.

SIDDHARTA

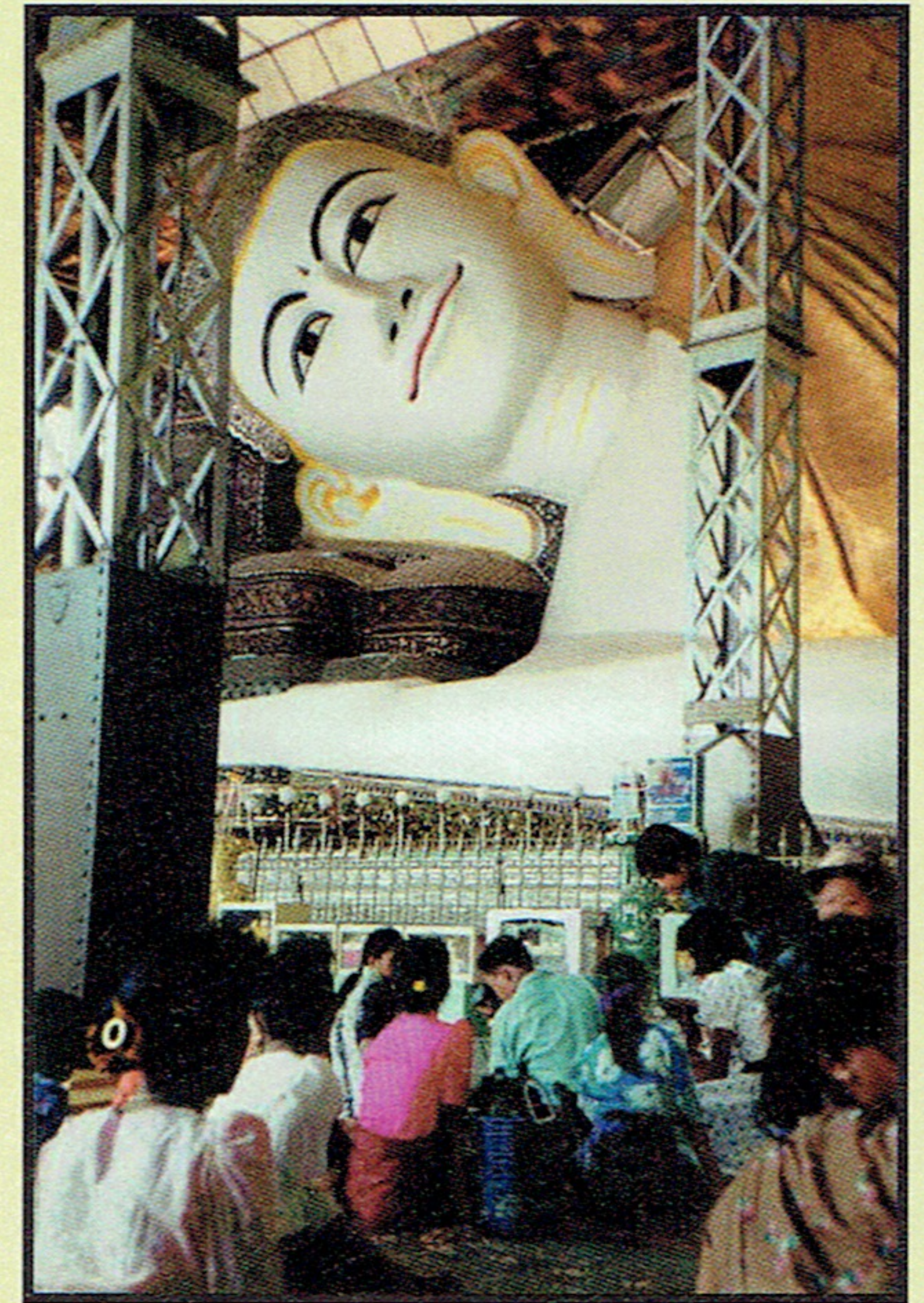
Comencemos por el principio. Como todos sabréis, la historia del budismo va ligada al nacimiento de Siddharta Gautama, su fundador, pero lo cierto es que antes de hablar de él tenemos que dar un par de apuntes sobre la época en la que vivió. Para

aquellos que os resulte atractivo el tema, estáis de enhorabuena, puesto que **Planeta DeAgostini** acaba de editar *Buda* de **Osamu Tezuka**, una vuelta de tuerca más sobre la vida y milagros del iluminado. La India del siglo VI era un país fragmentado en diferentes reinos, gobernados por castas diferentes, pero en todos los reinos podemos ver clases correlativas, a saber: los brahmanes, los hombres santos, eran los sacerdotes, los encargados de lo sobrenatural y pertenecían a la casta más pura y poderosa de todos los reinos.

Por debajo de ellos se encuentran el resto de las castas, se diferenciaban según su estatus social: nobleza, guerreros, mercaderes, y en el último estrato del escalafón, los parias, los rechazados de la sociedad, los únicos que se encontraban por debajo de los esclavos, y que carecían de cualquier tipo de derecho o posesión. La pertenencia a estas castas era de por vida, y era imposible el cambio social entre ellas. Un paria, lo era para toda la vida, pero también sus hijos y todos sus descendientes. Esto se basaba en el concepto circular de las religiones hinduistas: a un mejor comportamiento en esta vida, una mayor recompensa en la siguiente, y al revés, todo según la ordenación de las castas.

En este estado de cosas, Shiddarta nació entre el 558 y el 563 D.C. en Kapilavastu (Terii Nepali), como hijo del rey, y perteneciente a la estirpe de los Sakya. Su padre se llamaba Shudhodana y su madre Maya. La historia de su nacimiento está rodeada de leyendas. Su madre le dio a luz de pie, y hasta los árboles se arrodillaron para ayudarla. Allí, por donde el recién nacido pisaba, brotaban flores del suelo, e incluso un elefante blanco, un animal de

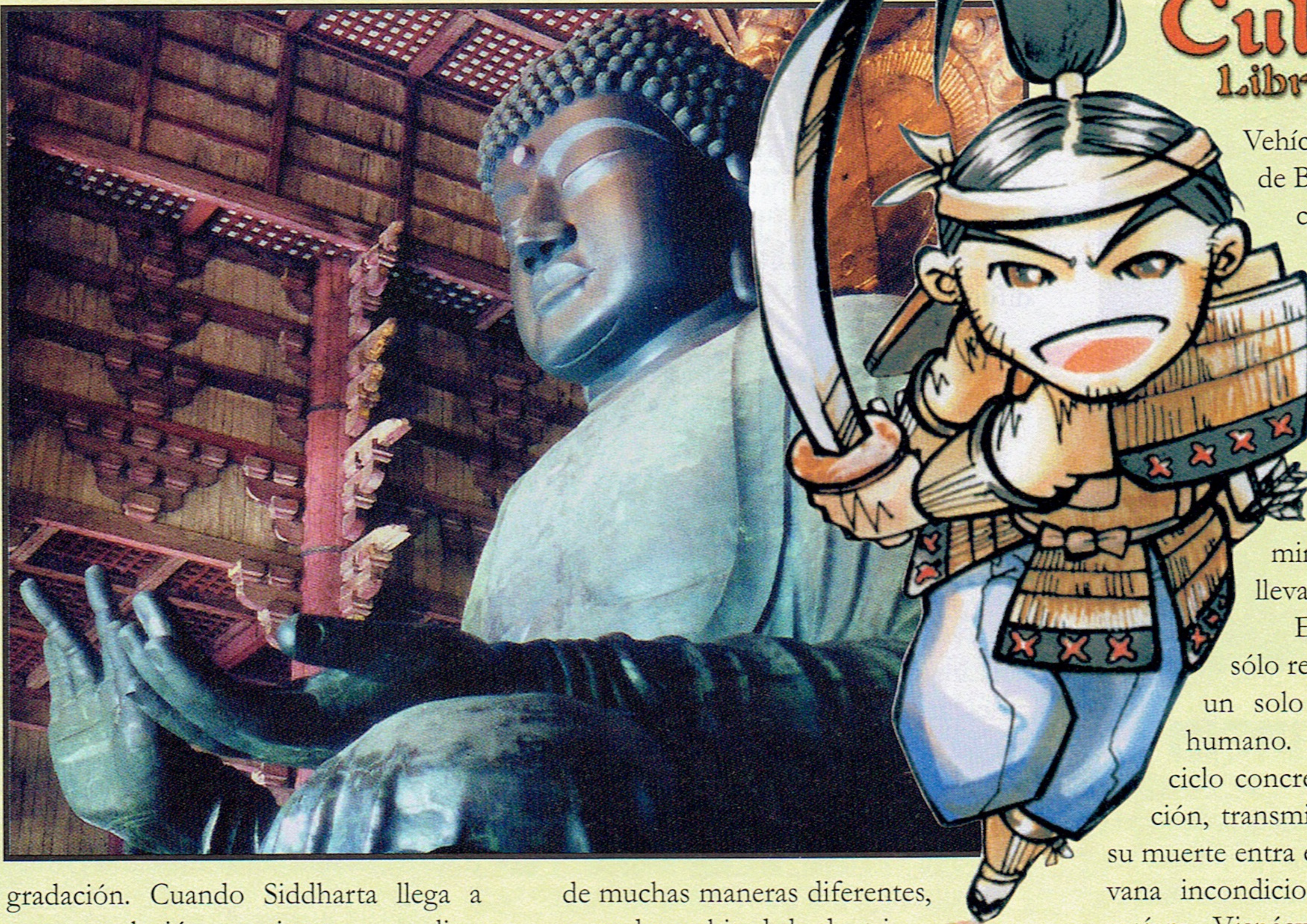
Apéndice II: Budismo



gran significado en el budismo, se apareció a Maya antes del parto.

Su padre fue advertido por un hombre santo de que su hijo se convertiría en el guía espiritual más grande de la época. Shudhodana acogió esta noticia con pesar, porque significaba que su hijo no iba a seguir la senda del guerrero, y por lo tanto, la dinastía de los Sakya corría peligro. Su madre murió en el parto, y Siddharta creció encerrado en los diferentes palacios de su padre, alejado del mundo exterior, hasta que en su adolescencia, Siddharta escapa de uno de ellos y tiene lo que se ha llamado los "Cuatro Encuentros": por primera vez en su vida ve los efectos de la vejez, la enfermedad, la muerte y la vida religiosa. Abrumado por lo descubierto, escapa del palacio y enfoca su vida al ascetismo para encontrar una manera de huir de la muerte. Durante mucho tiempo vaga por los bosques junto a otros ascetas, viviendo en un estado infrahumano, hasta que una mujer le da de comer cerca de un pueblo. En este momento sus compañeros le abandonan creyendo que ha abandonado el camino del ascetismo, y él tiene su primera revelación: La Vía Media; el camino que no llega a ninguno de los extremos: ni la vida opulenta, ni la autode-





Vehículo, reconoce multitud de Budas. Éstos se diferencian entre Terrenales y Transcendentes. Según su doctrina, el principio de Budeidad e iluminación está en todos los seres, por lo tanto cualquiera puede llegar a la iluminación, y la doctrina se lleva a todas partes.

El Budismo Hinayana sólo reconoce la existencia de un solo Buda en cada ciclo humano. Este Buda sigue un ciclo concreto: alcanza la iluminación, transmite sus enseñanzas, y a su muerte entra en el paranirvana o nirvana incondicionado. Los principales serían: Vispásyin, Sikin, Vísrabhu, Krakucchanda, Konogamana, Kasyapa, Sakkyamuni (el Buda histórico) y Maitreya (El buda del futuro, el que aparecerá después de Siddharta).

Además de estos dos grandes movimientos existe un tercero, completamente diferente, que sólo se practica en el Tíbet, caracterizado por su hermetismo, en el cual las doctrinas búdicas se han mezclado con creencias mágicas ancestrales y han configurado una religión que mezcla esquemas de astrología, chamanismo y creencias en fuerzas de la naturaleza.

Caso aparte son las divisiones del Mahayana. El Zen, o el tipo de budismo practicado mayoritariamente en Japón en estos momentos y que procede de China, no es sino una de muchas divisiones (como habréis visto en capítulos anteriores, en los que hemos ido nombrando las diferentes escuelas según llegaban al país). Pero incluso el Zen como movimiento actual tiene subdivisiones; entre ellas, las dos mayores serían la Soto, que se basa más en la experiencia propia y personal, y la Rinzai, en la que la figura del maestro y la planificación de la meditación se consideran como un camino más acertado para llegar al Satori (Nirvana en japonés).

gradación. Cuando Siddharta llega a esta conclusión comienza a meditar bajo el árbol Bodhi, y tras sufrir las tentaciones de Mara, el dios de la muerte, llegará a la iluminación a los 35 años.

Buda murió a los ochenta años en Kusinagara, y sus enseñanzas se habían extendido como la espuma, cambiando para siempre la configuración espiritual de Oriente.

DOCTRINA

La doctrina de Siddharta fue recogida tras su muerte, y se ha interpretado

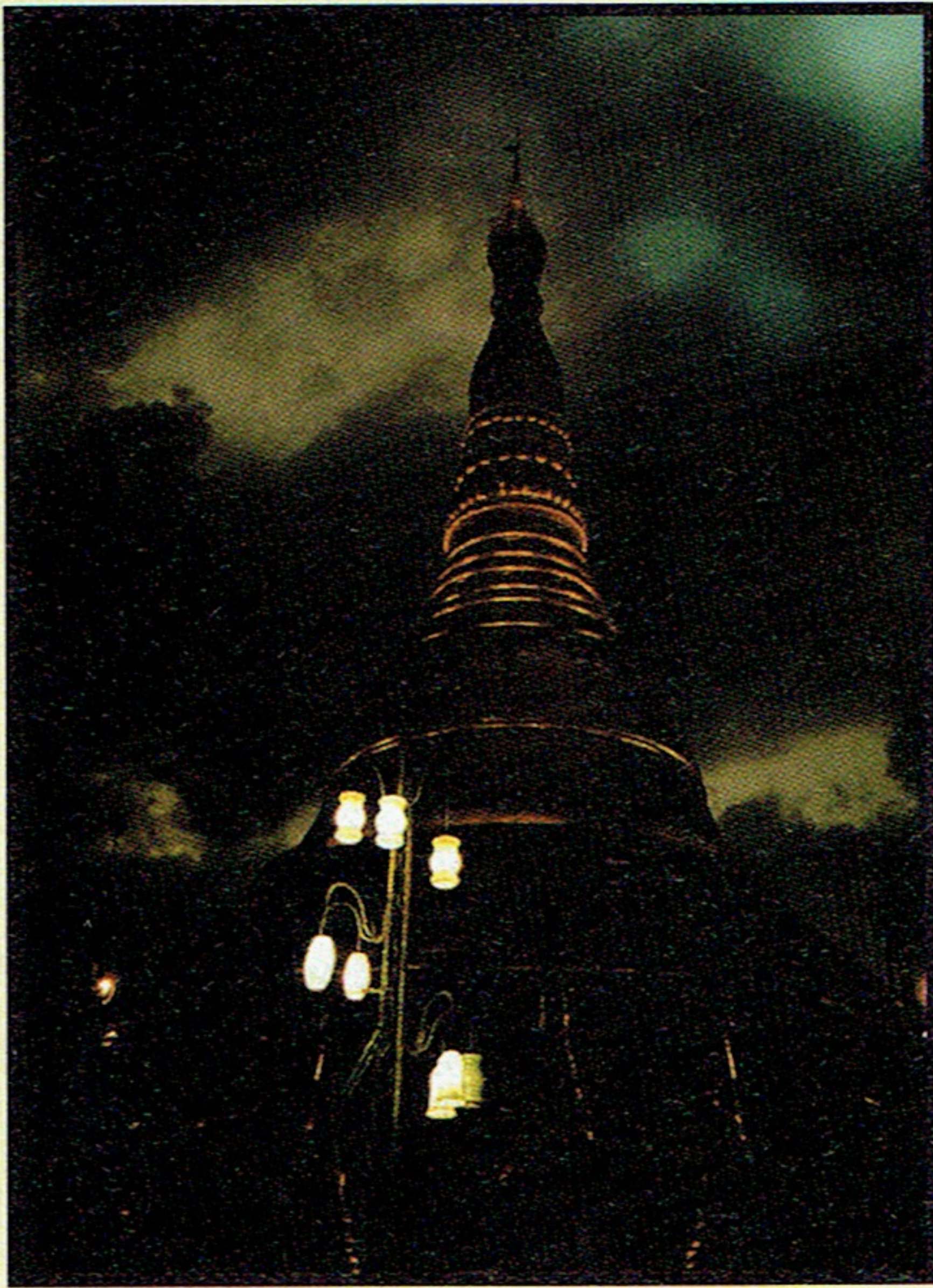
de muchas maneras diferentes, creando multitud de doctrinas, sectas y movimientos. Pero la básica vendría a ser así más o menos:

Las cuatro nobles verdades: Existen la infelicidad o el dolor, y, por lo tanto, el sufrimiento. El origen de la infelicidad es el deseo. El deseo es parte fundamental del yo. Aquí está el origen de todo mal. Para terminar con este deseo, el ser humano debe deshacerse del yo, para llegar al Nirvana, la liberación absoluta de dolor, deseo y muerte. Es un estado en el cual la maldición del ciclo de reencarnaciones se rompe y se llega a la paz definitiva. La cuarta verdad, es el Camino de los Ocho miembros. Es decir, las normas que una persona debe adoptar para llegar a la extinción del yo, y, por lo tanto, para llegar al Nirvana.

Básicamente ésta es la doctrina original; sin embargo, hay que tener en cuenta que la doctrina original se transmitió de forma oral, lo que contribuyó a su deformación. Esto, sumado al hecho de que el budismo fuera sumando creencias de otras religiones, creó un auténtico panteón de Budas, bodhisatvas, y demás imágenes religiosas. Básicamente estas divisiones han creado dos grandes movimientos...

El Budismo Mahayana, o Gran





ICONOGRAFIA

Debido a la gran cantidad de recursos que el budismo ha generado, os hablaremos sólo de los más relevantes.

Uno de los budas más importantes en Japón es el Buda Amida (Amithaba). Su nombre significa "Luz limitada". Es el señor del Paraíso Occidental, y representa la llamada Tierra Pura. Es el Buda de la misericordia y la sabiduría. Fue un rey que se convirtió en monje y tomó el nombre de Dharmakara.

Tras alcanzar la iluminación creó una especie de Paraíso, en el cual todo aquel que llegara hasta él viviría en una vida de beatitud hasta que consiguieran llegar al Nirvana. Gracias a él, el esfuerzo individual pasa a tener ayuda, y sólo con recitar su nombre se puede llegar a su Paraíso. Se acompaña de los bodhisatvas Seishi y Kannon.

Yakushi (Bhasajya-guru-Buddha) es el Buda de la medicina. Es el rey del Paraíso Oriental. Se acompaña de los boddhisatvas Gakko y Nikko.

Vairocna, suele ser considerado como el Buda supremo.

Miroku (Maitreya) es el Buda del futuro, y su llegada se espera para dentro de 30.000 años.

Los boddhisatvas son seres que han alcanzado la iluminación, pero han renunciado al Nirvana para ayudar a los demás seres vivos. Se caracterizan por su compasión y su sabiduría. Los más importantes son Avalokitésvara (Kanon en Japón).

Encarna la compasión, y ayuda a sus devotos en situaciones extremas. Mahaysthamaprapta (Seihi en japonés), es el que ayuda al hombre en el proceso de maduración necesario para llegar a la iluminación. Jizo es el protector de los viajeros, y de los niños difuntos.

Como veis, la lista es interminable, y varía según la zona geográfica a la que nos refiramos.

Los Budas se representan de forma concreta para simbolizar cosas diferentes. Los atributos que los representan se llaman Lakshan. Los peinados, las aureolas de su cabeza, la sonrisa los párpados... según su forma o colocación simbolizan cosas diferentes. A estos significados debemos sumarle los objetos que les acompañan (cuencos, campanas, flechas, conchas...), y por supuesto, la postura que adoptan: loto, medio loto, relajación...

Maitreya se coloca normalmente en posición Occidental, es decir, con dos piernas colgando o reposando sobre otros objetos.

La posición de las manos requiere un estudio especial. Esta posición se denomina Mudra. Los monjes y practicantes del Budismo realizan estos mudras durante sus ceremonias, de modo que cada gesto se haya cargado de simbolismo. Representan, ausencia de miedo, vinculación con la Tierra, apaciguamiento, meditación, etc.

Como veis, es bastante complicado asignar un título a una estatua de un Buda, sin estudiarlo antes con detenimiento. Los más sencillos suelen ser Miroku (pies apoyaos) o Kanon, porque presenta múltiples brazos (que simbolizan su actitud de ayuda a los demás).

Además de los Budas y boddhisatvas, probablemente os encontréis en algunos manga o novelas con la presencia de seres superiores que se encuentran en otro nivel de existencia. Pueden ser los deva (dioses superiores), o los Asura (dioses inferiores).

Los más conocidos son sin duda los "Reyes del Cielo o Guardianes del Mundo". Los Shi-tenno en Japón son los cuatro dioses, que vieven y guardan las cuatro partes del mundo. Tienen aspecto de demonios y llevan armaduras. Para simplificarlo serían:

Norte, Vaisravana. Tiene el cuerpo verde, y es el más importante. *Sur*, Virudhaka. Tiene el cuerpo azul y es el que combate las tinieblas y la ignorancia. *Este*, Dhritarastra. Cuerpo blanco. Purifica el pensamiento y trae la paz. *Oeste*, Virupaksa. Cuerpo rojo.

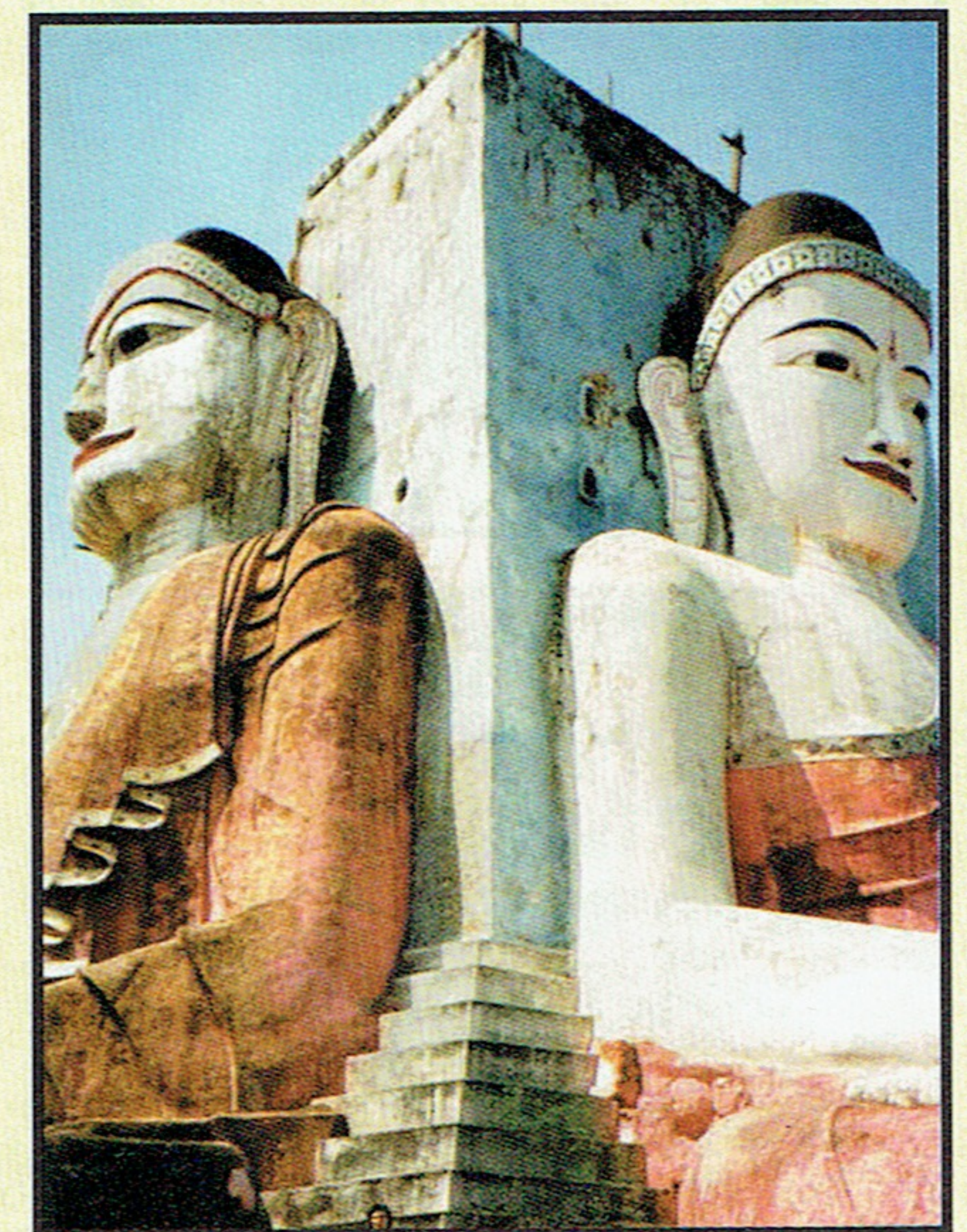
Además de ellos vemos a Inra, Dios del firmamento. Es el Dios que se relaciona con la lluvia y las tormentas. Brahma es el Dios más importante de los hindúes, junto con Siva y Vishnu. Representa al creador del mundo. Mara, es la personificación de la muerte y las pasiones del hombre.

Bueno, espero que con este tocho os hayáis hecho una idea un poco más acertada de los planteamientos del budismo, que lo teníamos muy abandonado.

El mes que viene volvemos con la Era Heina, una de las más interesantes de toda la historia japonesa, y el punto de partida para una nueva renovación del Japón.

Un saludo y hasta el mes que viene.

Abayo!
Motormouth.



TODO LO QUE TE GUSTA EN TU MÓVIL

**¡¡NUEVOS
Y
MEJORES!!**

www.tu-logo.com


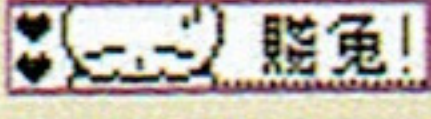
LOGOS MANGA

Envía un sms al **5099** con la
clave **LOGO2** (espacio)
código del logo

o

llamando al
906 032 884

Ej: logo2 16219

 16219	 16218	 16215
 16225	 16222	 16188
 16223	 16224	 16169
 16212	 16211	 16109
 16200	 16226	 16214
 06013	 06419	 06205
 16167	 16131	 16103
 06395	 16172	 16183
 16165	 16127	 06006
 16152	 16134	 06157
 16164	 16148	 06372
 16163	 16129	 06431
 16138	 06468	 16206
 16150	 16158	 16198
 16143	 16156	 16204
 16149	 06469	 06471
 16115	 16125	 16126
 16101	 16112	 16143
 16105	 16207	 16149
 06069	 16175	 16195
 16108	 16162	 16210
 16124	 16159	 16155
 16115	 16180	 16196
 16193	 16208	 16132
 16161	 50144	 06204
 06464	 06059	 06058

TONOS MANGA

Envía un sms al **5099** con
la clave **TONO2**(espacio)
código del tono

o

llamando al
906 032 884

Ej: tono2 71000

71000	Doraemon/Tema principal Doraemon
71001	Akazukin Chacha/Kiki Iro Omoi
71002	Candy Candy/Candy Candy Song
71003	Carcaptor Sakura/Catch You Catch Me
71005	Tobira wo akete / Cardcaptor sakura
71007	Chrono Trigger/Millennial Fair
71008	Digi Charat/Party Night
71010	Dragon Ball Z 2/Battle 2 Theme
71006	Sakura / Cardcaptor
71024	Rhythm emotion / Gundam wing
71015	Zankoku na tenshi no.../ Evangelion
71011	Dragon Ball Z/Head Cha La
71012	Evangelion/Komm Susser Todd
71016	Final Fantasy VII/Fiddle de Chocobo
71018	Final Fantasy VI/Kefka Theme
71019	Final Fantasy/Electric de Chocobo
71020	Flame of Rekka/Nanka Shiawase
71021	Fushigi Yuugi/Itooshi Hito No Tame Ni
71023	Gundam Wing/Just Communication
71027	Inuyasha/Change the world
71028	Kareshi Kanojo/Tenshi No Yubiriki
71029	Kimagure Orange Road/Orange Mistery
71030	Lain/Duvet Lain Theme
71031	Love Hina/Sakura Saku
71036	Mazinger Z
71037	Pokemon
71040	Ranma 1.2/Ryoga Theme
71043	Rurouni Kenshin/Sobakasu
71044	Sailor Moon/Alan Flute
71061	Final fantasy X/Suteki da ne
71049	Tenchi Muyo/I'm a Pioneer
71047	Sakura Taisen/Geki! Teikoku Kagekidan
71057	Winnie Lau/First Lover
71033	Macross/Ai Oboeteimasu Ka
71051	X Japan/Endless Rain
71071	Memories / Final Fantasy Tactics
71076	Boss / Final Fantasy VII
71063	Melodies of life / Final Fantasy IX
71013	Evangelion / Misato Theme
71038	Marmalade boy / Egao ni aitai
71014	Evangelion / Thanatos if I cant...
71032	Macross Plus / Voices
71033	Macross / Ai Oboeteimasu ka
71034	Magic knight rayearth / Yuzurenai negai
71035	Manga / Dragon Ball
71044	Sailor Moon / Alan flute / Sailor Moon
71041	Ranma 1.2 / Omoide ga Ippai
71058	Akazukin chacha / Chacha ni omakase
71054	X / X2
71065	Final Fantasy / Prelude
71072	Final fantasy Tactics / Shop
71056	Ding Dong / Ding Dong
71049	Tenchi muyo / I'm a pioneer
71046	Sailor Moon / Otome no policy
71090	Final Fantasy VIII / Odeka ke chocobo
71089	Final Fantasy VI / Shadow kun
71086	Final Fantasy VIII / Balamb Garden
71079	Final Fantasy VII / Cid
71081	Final Fantasy VII / Jenova
71042	Rurouni kenshin / 13 no junjoi na kanjou
71064	Manga / Arale
71066	Final Fantasy X / To Zanarkand
71069	Final Fantasy IX / Hildagaldy

**¡AHORA A
TRAVÉS
DE SMS!!**

TONOS ÉXITOS

Envía un sms al **7788**
con la clave **TONO12**
(espacio) marca del móvil
(espacio)código del tono

Ej: tono12 motorola 1850

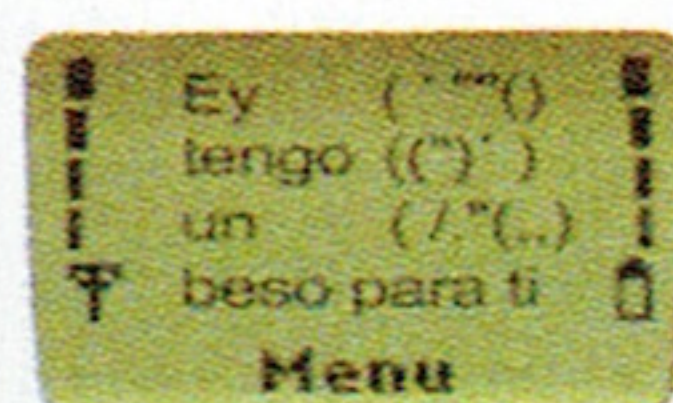
1850	Shania Twain / Ka Chin
1714	BSO El Señor de los anillos / The Uruk Hai
1441	Rage Against the machine / The Matrix
1402	Smash mouth / Shrek BSO
1381	John Williams / Indiana Jones
1380	John Williams / Harry Potter BSO
1296	Chad and Josey / Spiderman
1221	Najwajejan(guerreros) / Human Monkeys
1134	BSO / E.T.
833	Mancini / pantera Rosa
799	Defcon dos / El día de la bestia
714	El Fary (Torrente) / Apatrullando la ciudad
716	Jarabe de palo / A lo loco (Milagro P.Tinto)
1545	Simpsons BSO / Rasca y Pica
1538	Shinchan BSO / Shinchan
1384	Simpsons / The Simpsons
1379	Gadget / El inspector Gadget
1053	South Park / Uncle Fucker
1746	Not gonna get us / TATU
1655	Morenita / Upa dance
1747	No me llames iluso / La cabra mecanica
1568	Die another day / Madonna
1674	Skater boy / Avril Lavigne
1106	Get the party started / Pink
1733	Hombres / Fangoria
1376	James Bond BSO / Moby
1727	Beautiful / Christina Aguilera
1732	Angela / DJ Marta
1749	Sambame / Upa Dance
271	Friends're friends / Anuncio Estrella Damm
806	Oando, gando, gando / Anuncio Heineken
836	Wassup / Da Muttz(anuncio Budweisser)
812	Supersexy Girl / Fundación Tony Manero
1662	Las muñecas de famosa / Anuncio TV
829	No nos moverán / Verano azul

MENSAJES ANIMADOS

€0,90+IVA/sms. Válido para
Nokia: 3210,3310, 7110, 7110e,
8210, 8210e, 8810, 8850, 3330,
5210, 5510, 7650, 8310, 3410.
Precio: 0,90€ + IVA

Envía un sms al **5410** con la
clave **ANIMA8**(espacio) y la
categoría elegida.
**¡Recibirás divertidos
sms animados
para enviar a tus amigos!**

Las categorías son:
AMOR ó VARIOS



ej: ANIMA8 AMOR



ej: ANIMA8 VARIOS

*** Aficionados
al Manga
* Animacion
Japonesa
* Amantes
del Comic**

**CHAT
MANGA**

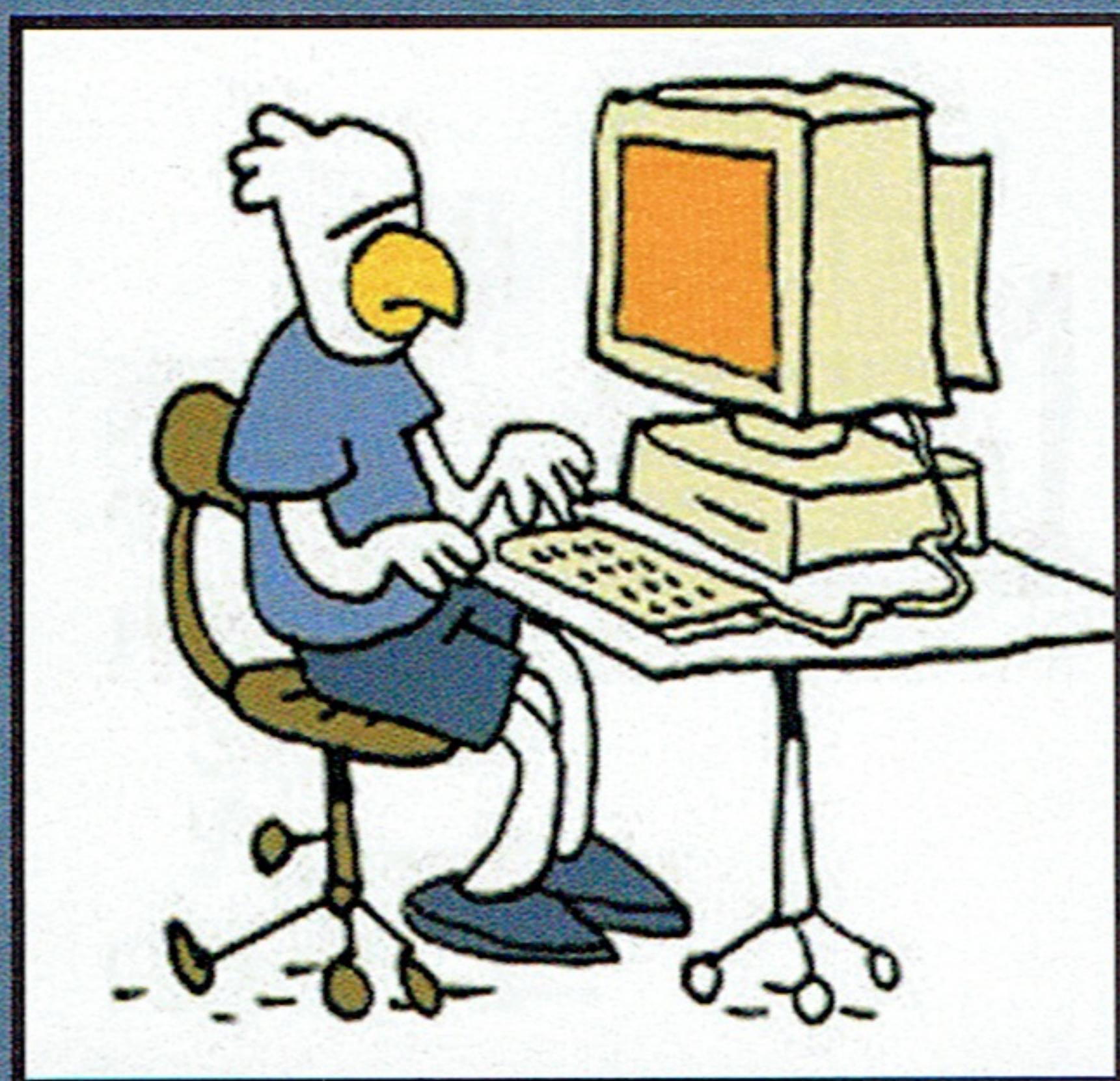
**...UN NUEVO ESPACIO
PARA VOSOTROS!!!**

Envía **MANGA** al **5077**
y sigue las instrucciones:

- 1. DATE DE ALTA:** envía la palabra clave manga (espacio) y tu nombre clave o nick.
ej: manga chihiro
**YA ESTAS DENTRO DEL CHAT!!!
ESPERA TUS MENSAJES**
- 2. CONSULTA QUIÉN ESTA EN LA SALA:**
manga (espacio) lista
- 3. CAMBIA TU NICK:** manga (espacio) nombre (espacio) nuevo nick
(si quieres darte de baja envía: manga (espacio) stop)

Mis Circunstancias

Lewis Trondheim es uno de los “nuevos” autores que actualmente se incluyen en lo más granado de la nueva BD (Bande Dessinée, aquí llamado cómic europeo o franco-belga). **Trondheim** ha ido ganándose una popularidad y un aprecio paulatino por parte de los lectores gracias a la aparición de sus obras



en distintas editoriales. *Mis Circunstancias* nos llevará a viajar por la vida del autor y a observar todas las circunstancias que lo reducen a un ser humano.

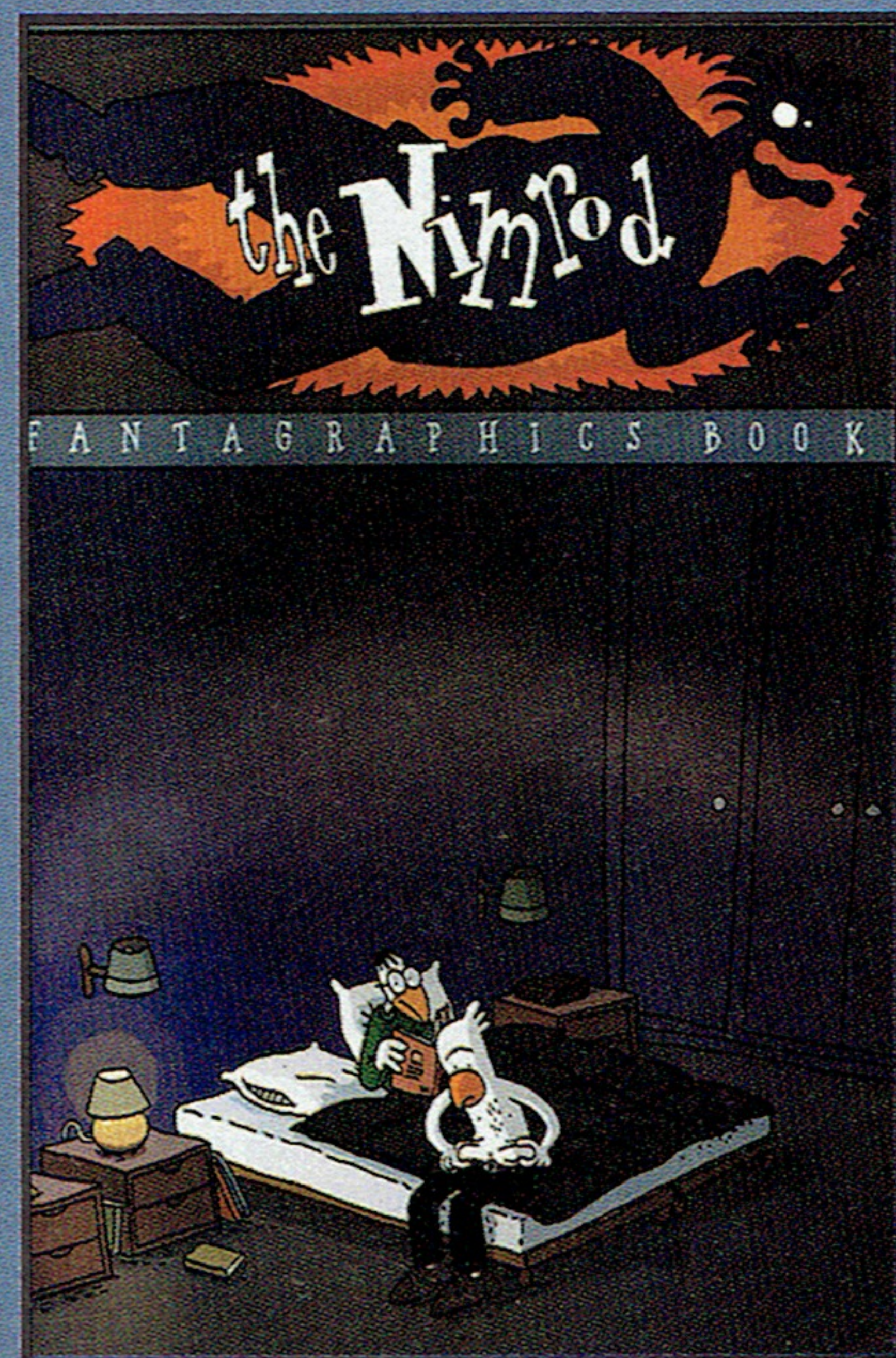
Mis Circunstancias recoge historias autobiográficas, pasadas por el tamiz del tiempo, del recuerdo y de su paso a

Lewis Trondheim

viñetas. Estas historias recogen argumentos en los que muestra su lado más técnico en lo relativo a asuntos profesionales (su forma de trabajar, el desarrollo de sus proyectos, sus relaciones personales con otros autores, etc.) e incluyen otros un tanto íntimos y reflexivos en los que el autor nos hará partícipe de sus pensamientos más profundos. **Trondheim** trata con sinceridad y humor temas que al lector le provoca que reflexione y que, en ocasiones, se sienta identificado con el autor.

Destaca en el aspecto profesional observar debidamente caricaturizada a L'Association, una asociación a la que **Trondheim** pertenece compuesta por autores franceses de nueva factura (**Dupuy** y **Berberian**, **David B...**). Además de las hilarantes reuniones, cenas y fiestas de L'Association también sobresale su metodología de trabajo y la divertida relación que mantiene con sus editores japoneses (trabajó para Kodansha en una adaptación de su obra *La Mouche* - *La Mosca*).

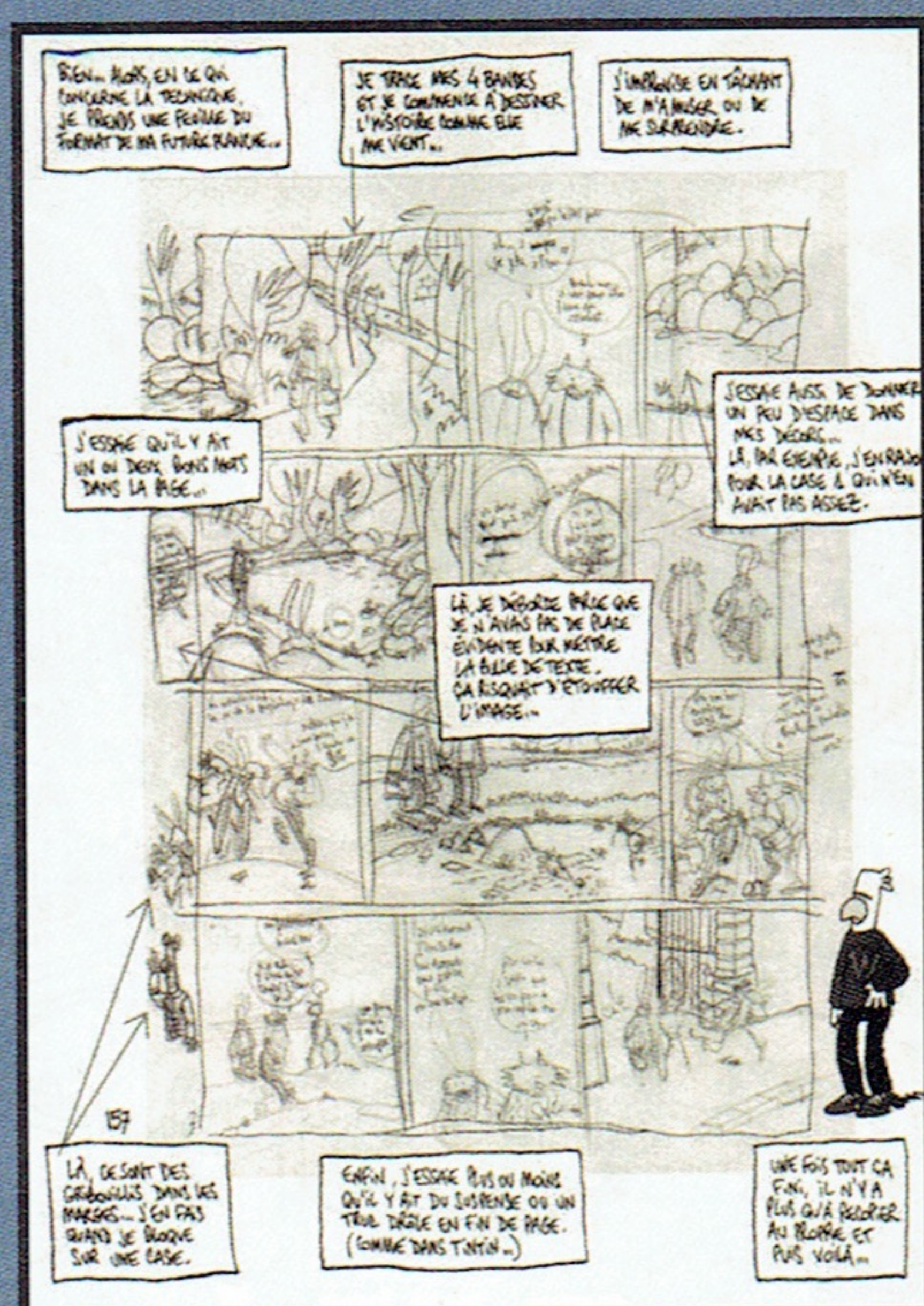
A lo largo de 160 páginas el lector es testigo de las obsesiones, defectos, virtudes y temores del autor. Somos espectadores de unos años de la vida de **Trondheim** en la que no se ahorra detalles de su entorno personal, contándolo en primera persona o a tra-



vés de un nutrido grupo de personajes secundarios. La imagen que el propio autor proyecta es de un ser un pelín hosco, lleno de manías, introvertido, soñador y que en ocasiones le cuesta expresar sus sentimientos; en definitiva, una persona normal y corriente.

Conforme avanza el relato, **Trondheim** encuentra una proporción natural entre el realismo (la vida “corriente”) y la introspección salpicada de autocritica, de manera que consigue la continua atención del lec-





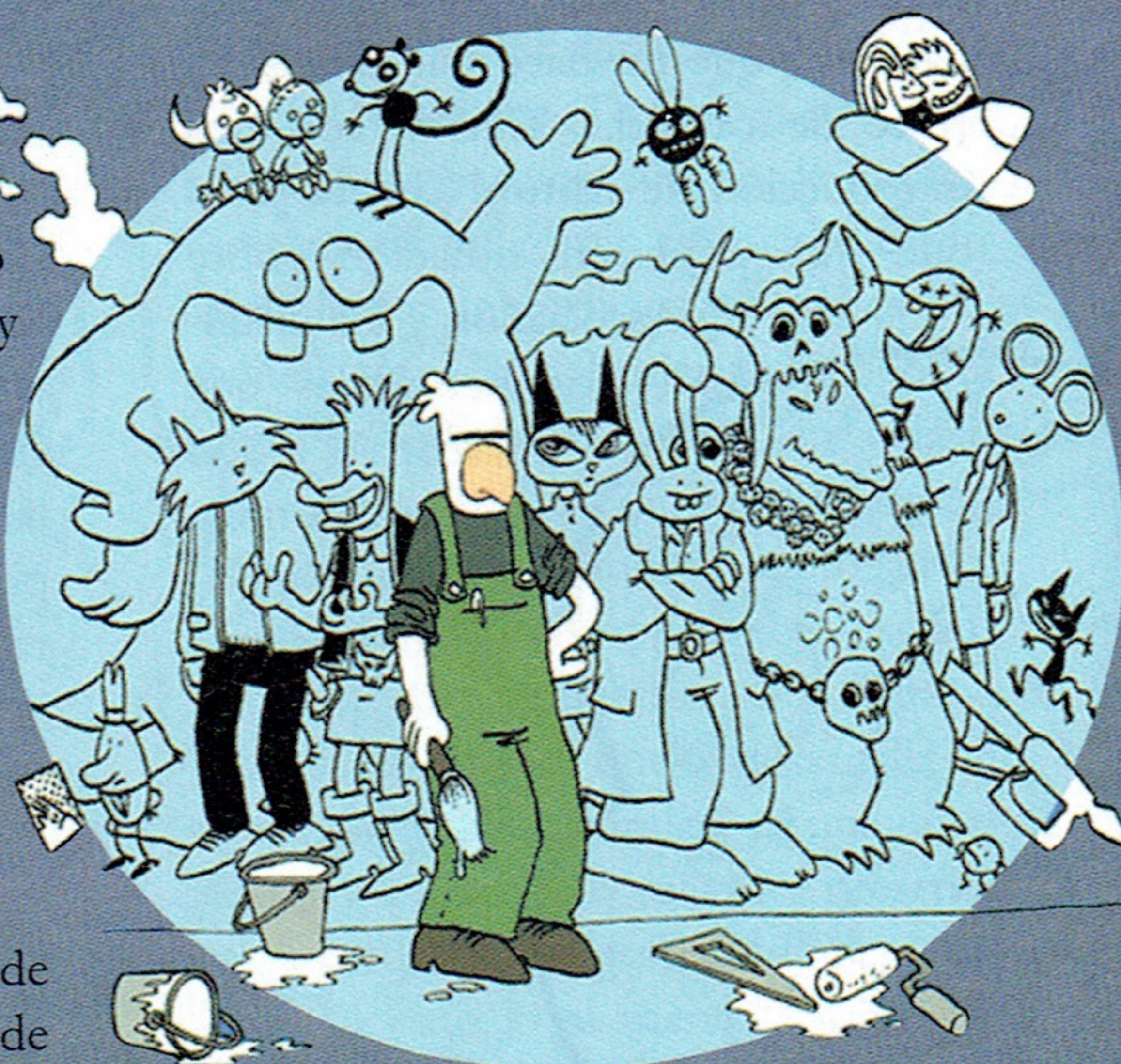
conocerse mejor a sí mismo. De esta forma salir reforzado y poder enterrar definitivamente algún temor e inseguridad aunque sin dejar de ser un ser humano imperfecto.

El estilo empleado es una firma particular del autor que emplea en casi todos sus trabajos, caricaturizando a sus personajes y reflejándolos como animales antropomórficos, con el simbolismo que ello puede representar para algunos personajes empezando por el propio autor.

Pese a lo que pueda parecer, no existe una uniformidad en su estilo, éste varía dependiendo del proyecto. En esta ocasión prescinde del realmen-

tor con ese cambio continuo. Para ello, el autor cuenta con un notable despliegue de recursos narrativos y gráficos, que pese a no ser propensos a excentricidades y experimentos visuales, reflejan en todo su esplendor su desbordante imaginación.

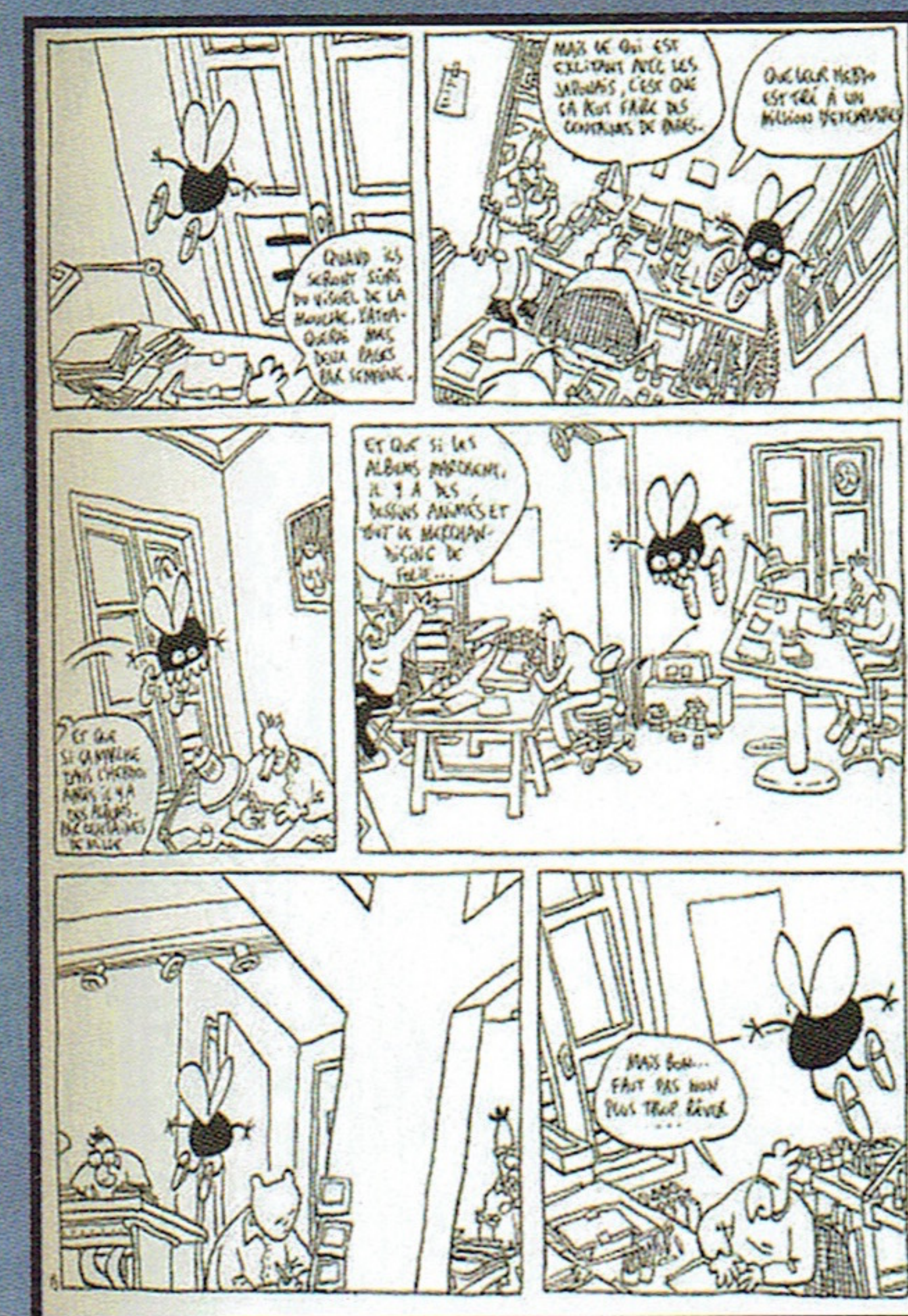
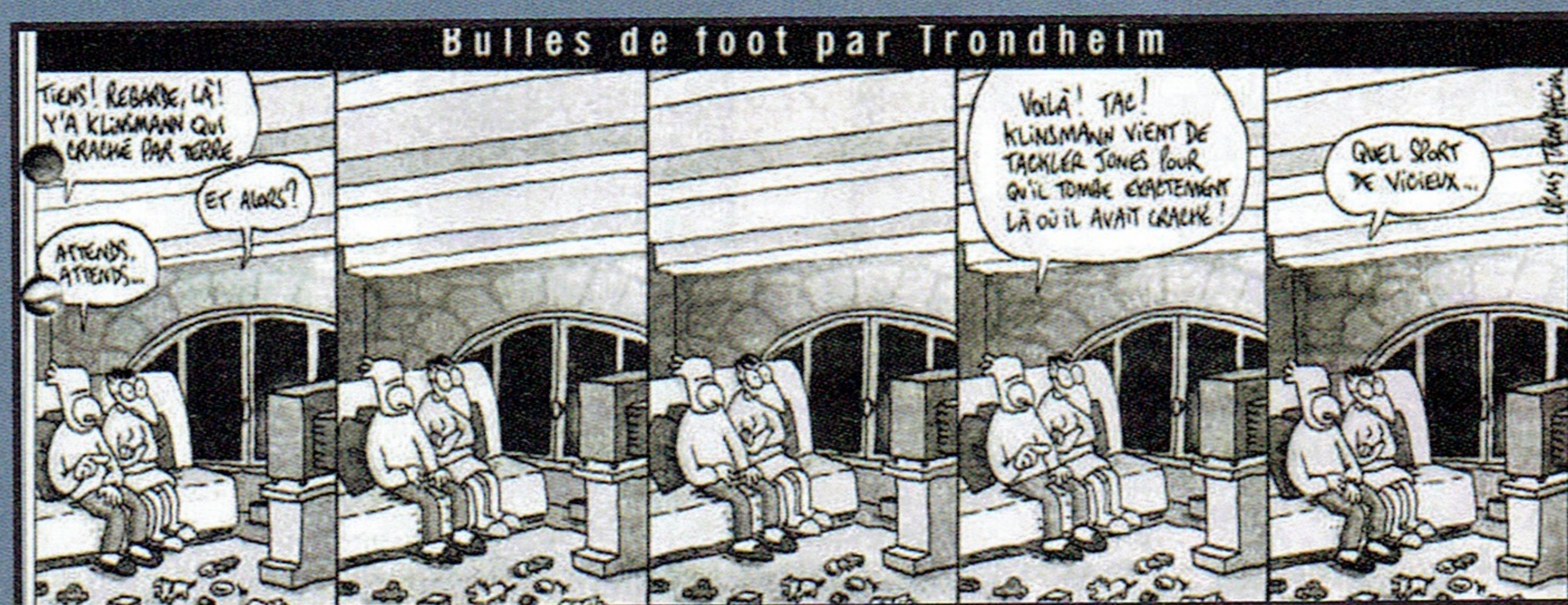
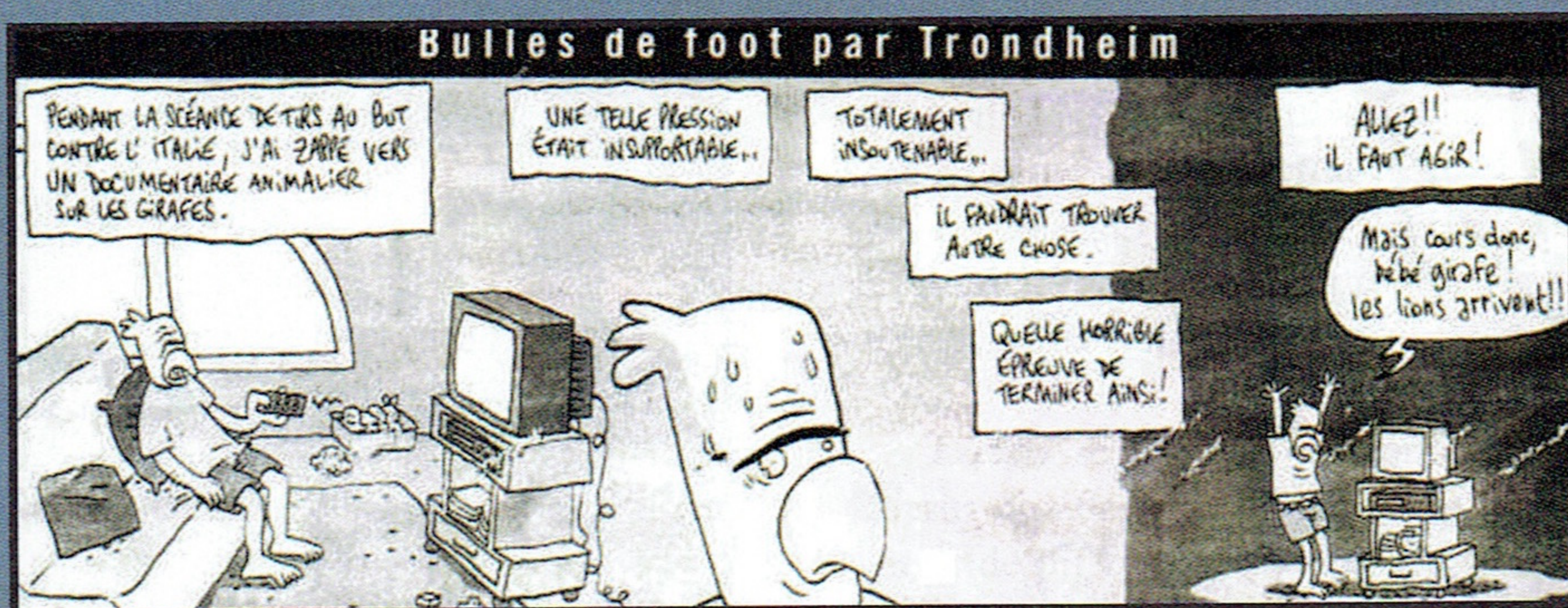
Trondheim nos abre su ser más interior y personal para provocar al lector a reflexionar sobre algo tan inapetente e insulso como es la vida corriente. Aunque todo ello parece surgir de una especie de catarsis, de enfrentarse a todos sus miedos y de

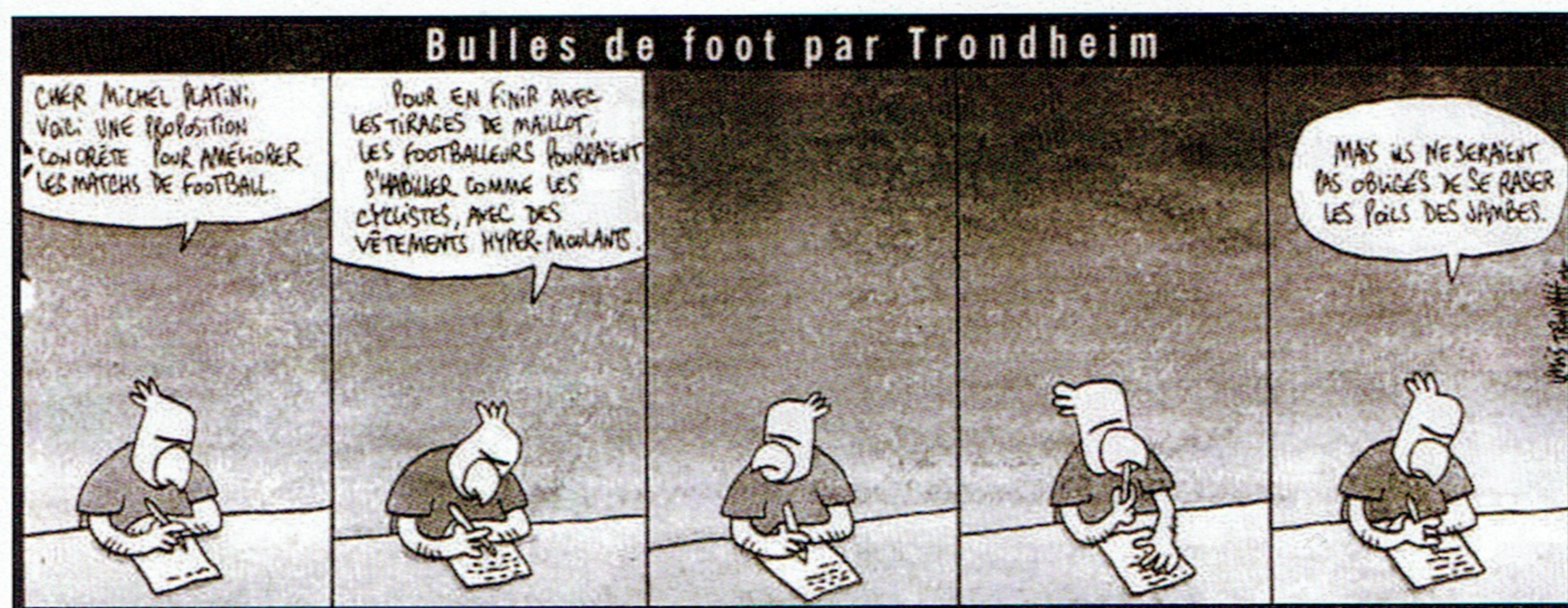


te espectacular color que suele acompañar a sus obras para llevarnos a un mundo en blanco y negro, sin grises ni texturas. Pese a que es un universo hecho a base de trazos, no existe ninguna confusión en las formas, empleando masas de negro sólo para destacar detalles y no para delimitar contornos. El trazo es más sencillo y espontáneo que en otras obras, da la impresión de rapidez y frescura, pero se observa también una perfecta armonía en cada estructura, contando con los elementos necesarios en cada viñeta.

Es un libro más que interesante que combina perfectamente partes de interiorización y reflexión con partes totalmente rutinarias y habituales para cualquiera de nosotros; en definitiva, entrelaza trozos de una historia que derrocha ingenio y resulta sobresaliente.

Esta obra podría ubicarse en el género "slice of life" que los americanos hacen gala de conocer bien, pero en un estilo un tanto diferente y en ocasiones más cercano al lector de nuestro país debido a la similitud del estilo de vida. En este apartado también se puede incluir en la fabulosa obra *Diario*





de un álbum de Dupuy y Berberian, aunque tenga notables diferencias.

Publicado originariamente en Francia, bajo el sello independiente Cornelius, en seis entregas bajo el nombre de *Approximate Continuum Comics* entre 1993 y 1994; más tarde se recopilaría en un único tomo con el nombre de *Approximativement* (1995). Publicado en varios países europeos ha llegado hasta el difícil y saturado mercado estadounidense (Fantagraphics lo ha editado bajo el título *The Nimrod*),

donde además se publica material diverso del autor.

En España, **Astiberri Ediciones**, que nos empieza a acostumbrar mal con estas pequeñas maravillas, bajo el sello alterComics se encargó de publicarlo en un tomo de 160 páginas en un tamaño un poco más reducido al original, pero que no hace que pierda un ápice de calidad. Cuenta con una introducción de **Antoni Guiral** en la que nos pone en situación sobre

L'Association y los distintos personajes que aparecen a lo largo de la obra. Al final se incluye en 4 páginas

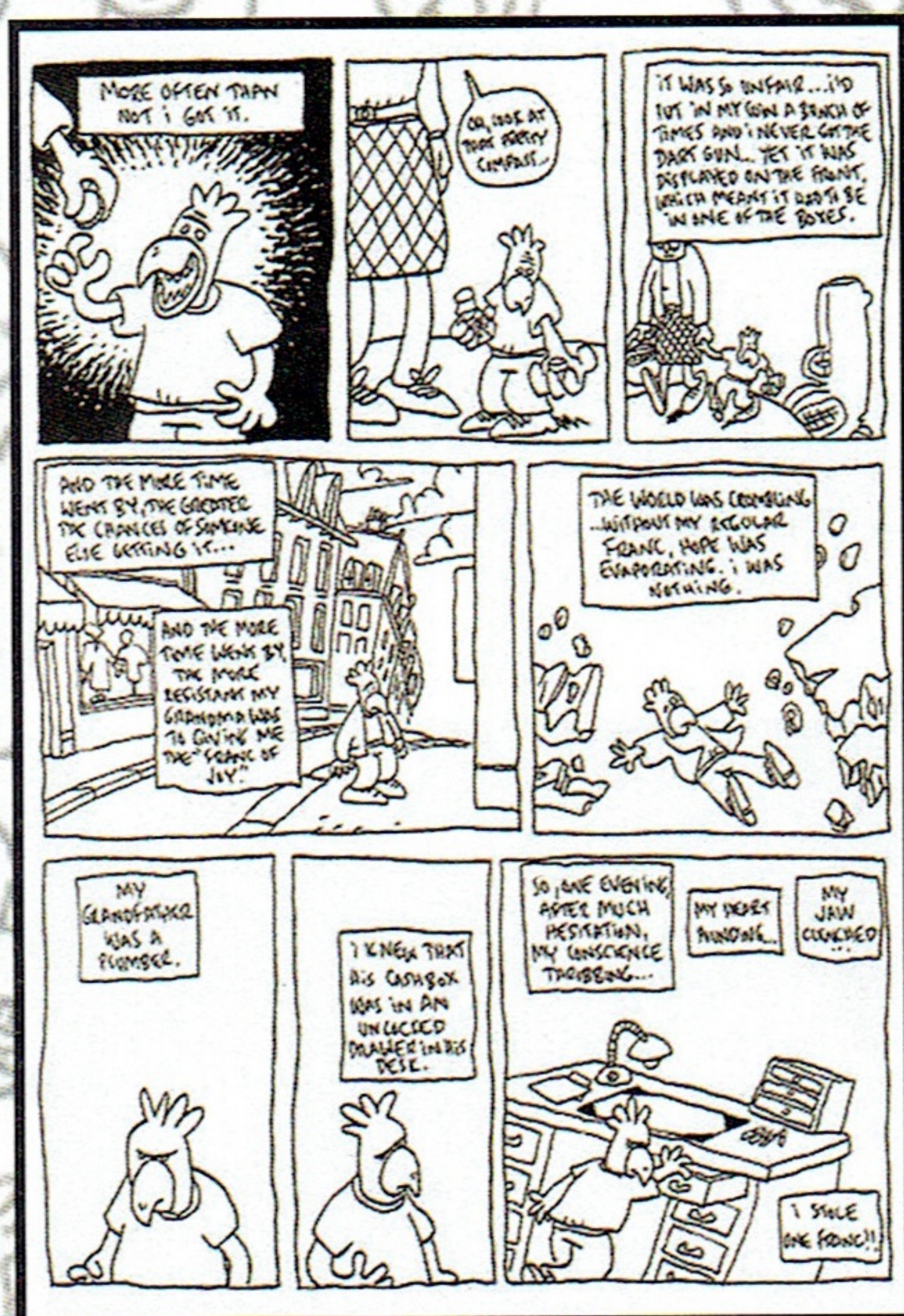


la opinión de los sujetos reales caricaturizados en el volumen, comentando su estelar aparición a lo largo de la obra. Destaca además la rotulación, muy similar a la original, y el espléndido papel empleado. **Astiberri** prepara el *Salò de Barcelona* de 2003 una reedición del tomo, aunque con una subida substancial en el precio (supuestamente debido a la mejora de la portada).

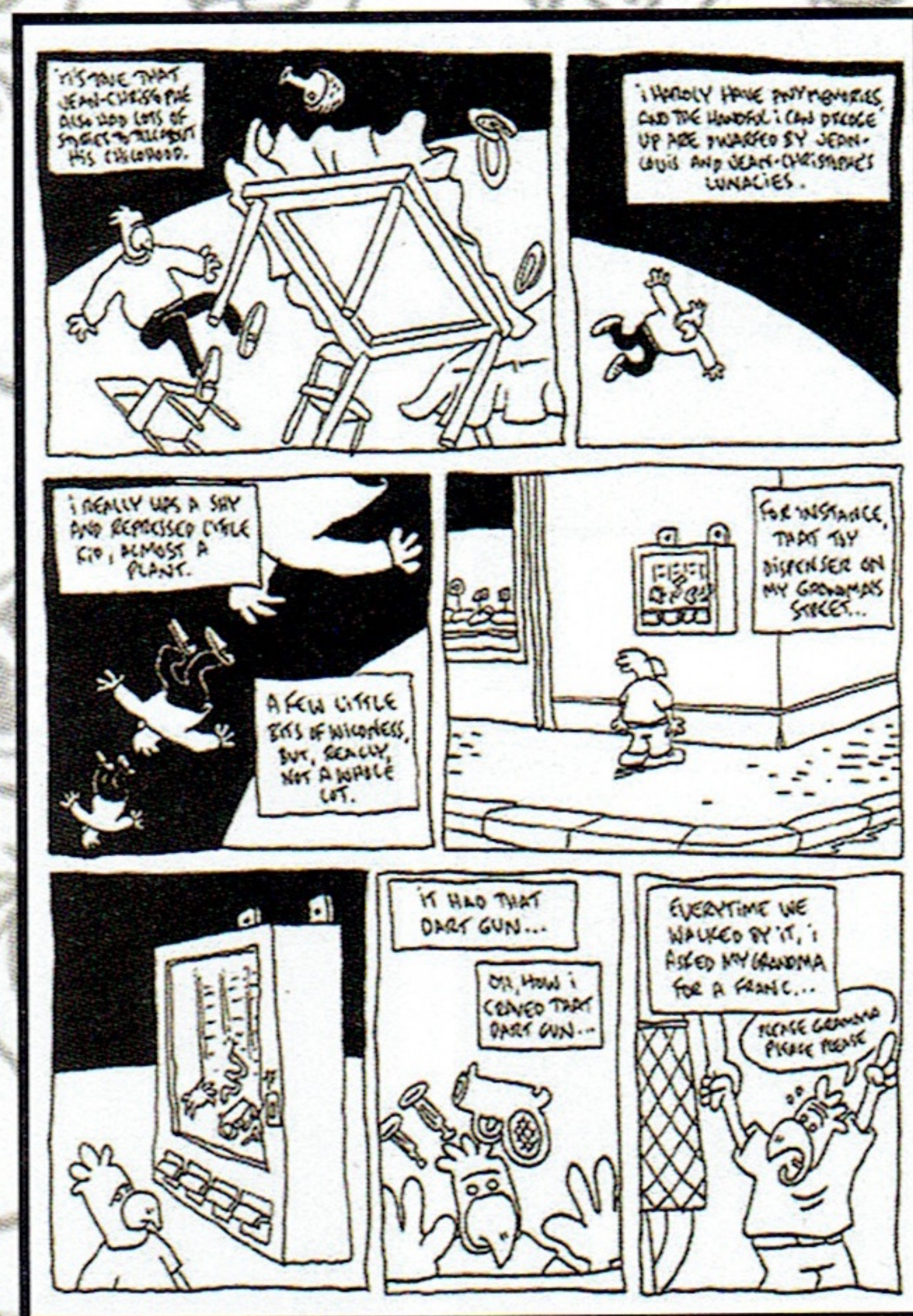
EL AUTOR

Lewis Trondheim es un guionista y dibujante que combina proyectos como autor completo y en colaboración con otros autores. A finales de los 80 comienza profesionalmente trabajando





para diversas revistas de historietas, en un momento de recesión para ese tipo de publicaciones. Pese a ello, esa época supuso que multitud de propuestas de unos autores jóvenes e innovadores acabaran buscando otras formas de publicación para desmarcarse de la de las grandes editoriales. Así en 1990 entra en el colectivo L'Association junto a otros jóvenes autores franceses, buscando fórmulas para autopublicarse. Su trabajo abarca temas tan variados como el humor, el costumbrismo o la fantasía. **Trondheim** ha colaborado en multitud de álbumes sobresaliendo, además de sus obras más significativas, en material para el público infantil. Entre sus obras



más importantes destacan:

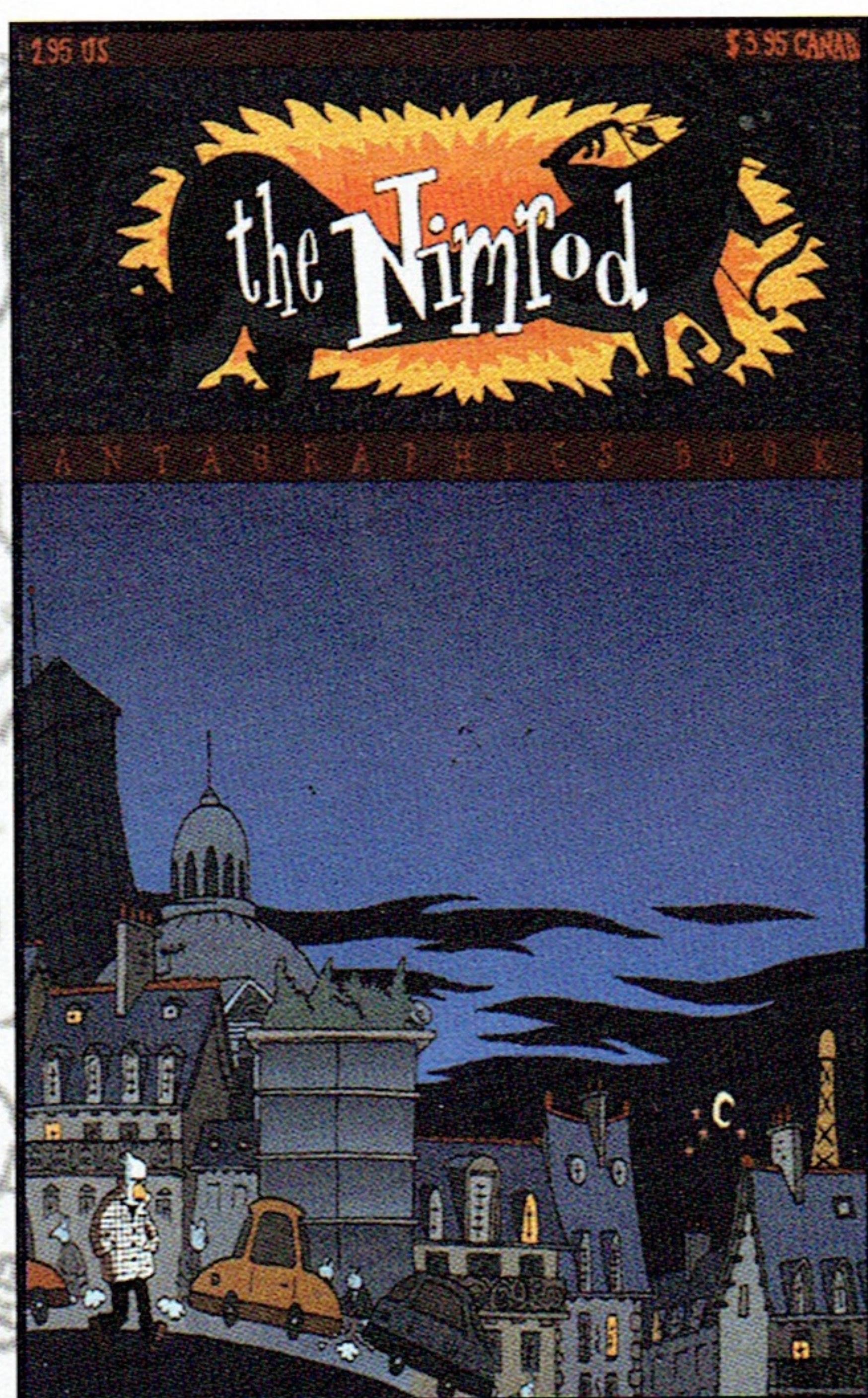
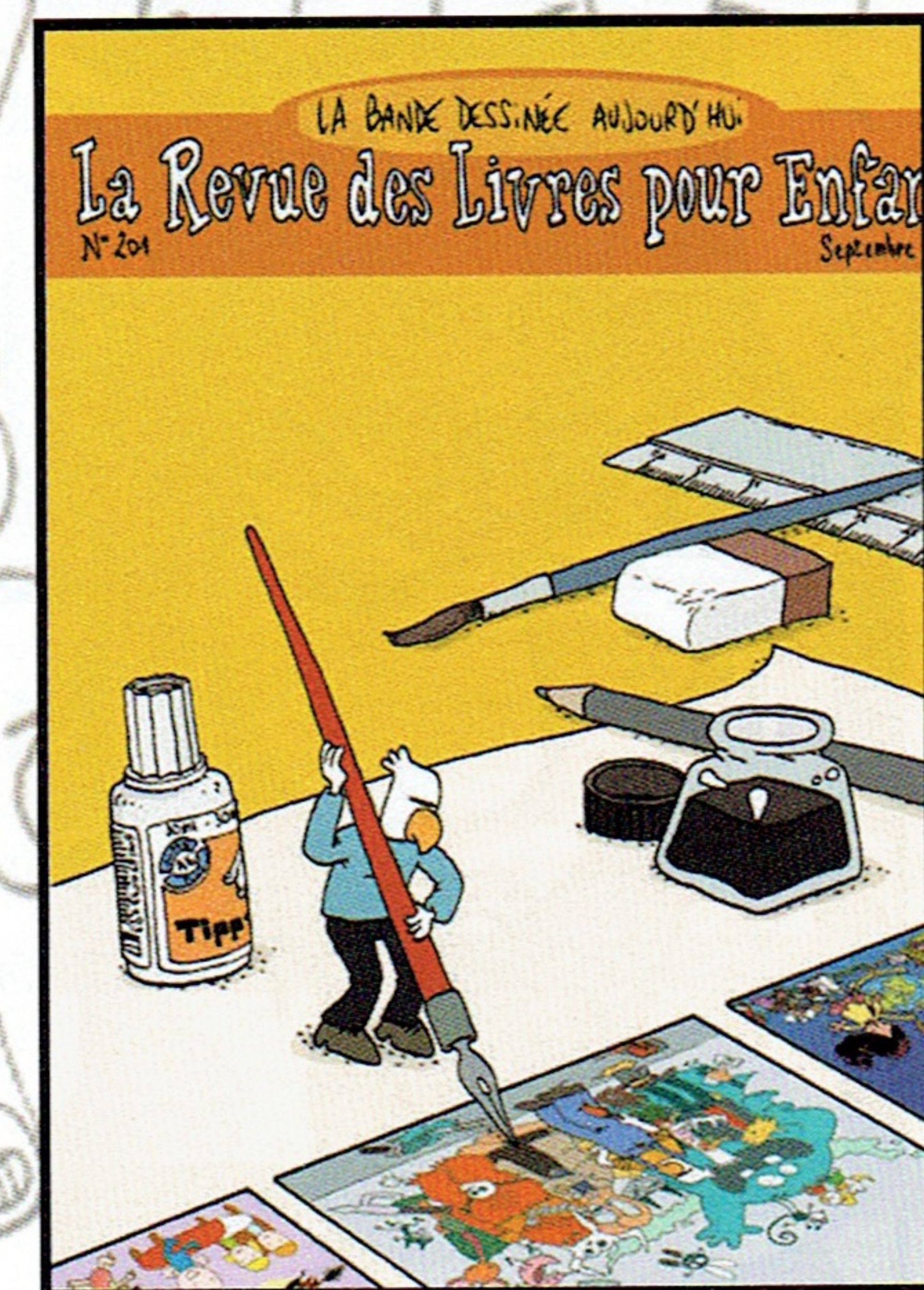
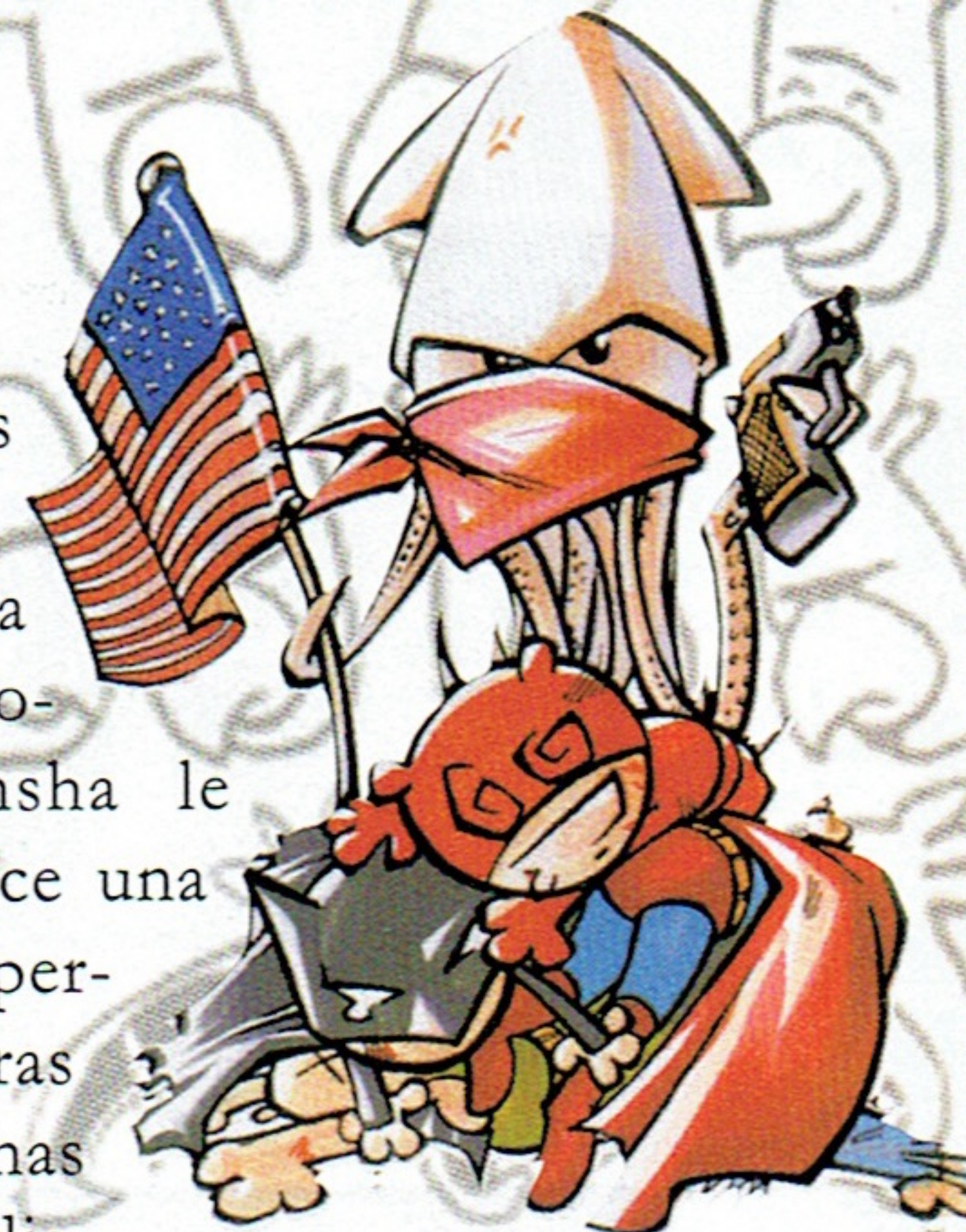
La Mazmorra (Donjon) es una serie de fantasía heroica cargada de humor, se trata de un cómic realmente divertido lleno de tortazos y clichés del género espada y brujería. Esta obra está llena a bromas a situaciones clásicas en las historias de fantasía, caracterizado por un humor un tanto surrealista. Además es un proyecto bastante ambicioso, ya que pretende llegar a los 300 álbumes, y que se desarrolla en tres líneas temporales: Amanecer, Cenit y Crepúsculo (pasado, presente y futuro). Protagonizado por un heroico pato, o al menos lo intenta, está coguionizada por **Trondheim** junto a **Joan Sfar** y, además, se encarga de dibujar las aventuras ambientadas en el presente. **Norma Editorial** ya ha publicado (y reeditado debido a su inusitado éxito) 5 álbumes de esta divertidísima serie.

Lapinot se trata de una obra que alterna dos tipos de historias. La primera, de un estilo costumbrista, es la que narra las aventuras de **Lapinot** y su pandilla de amigos. La segunda está dedicada a parodiar distintos temas, aunque lo hace con los mismos personajes. Mientras la primera línea tiene una continuidad, la segunda parece tratarse de una clase de especiales. **Planeta deAgostini** se encarga de editar esta serie bajo su sello BD en álbumes de menor tamaño al original en color.

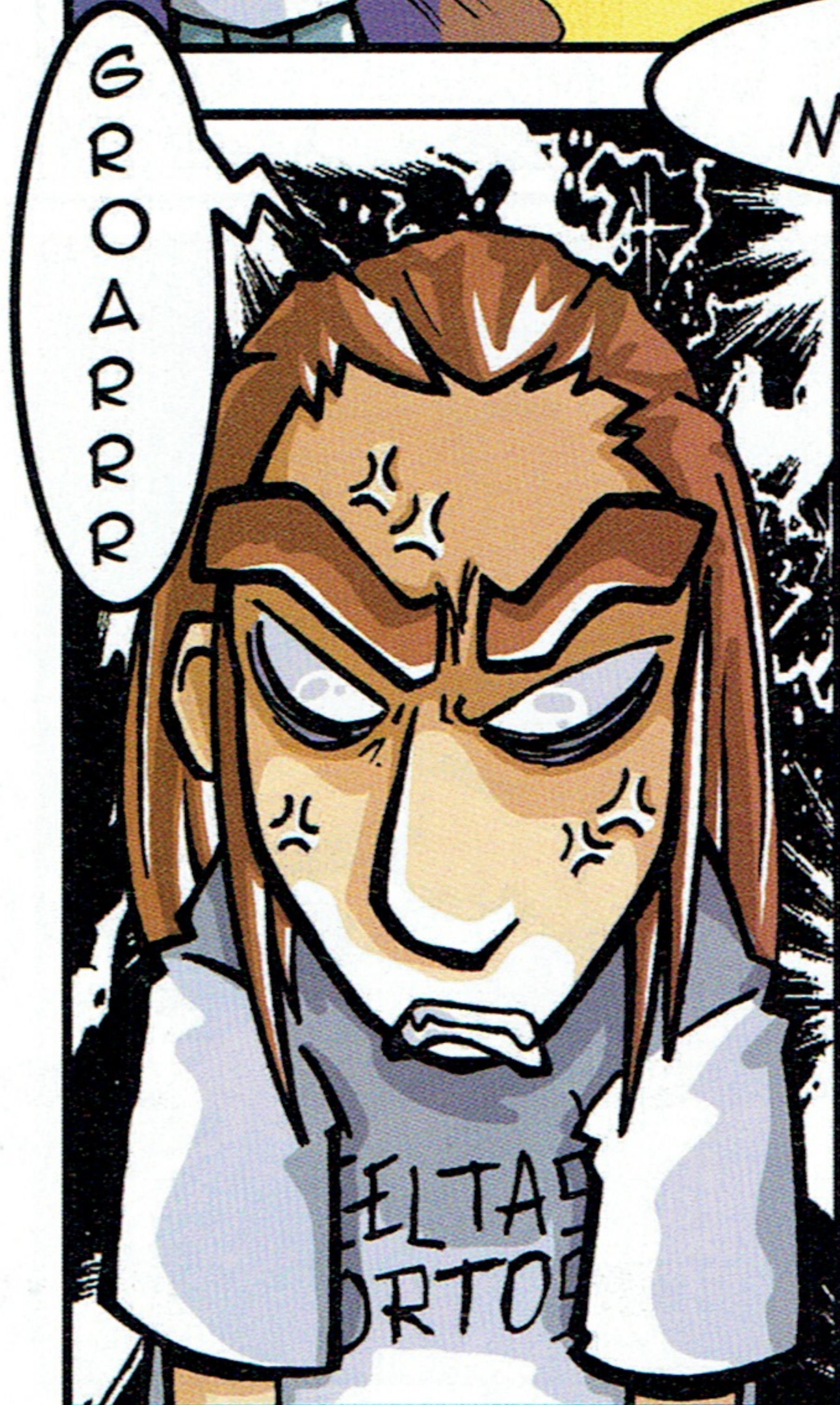
La mouche

(*La mosca*). Tras dibujar 4 páginas en una revista, los editores de Kodansha le piden que realice una serie sobre el personaje, pero, tras dibujar 40 páginas y debido a las distintas diferencias creativas (como se ve en *Mis Circunstancias*), termina de trabajar para el mercado nipón. En Francia todo este material se editó un único álbum.

Pablo "Kalamar" García
(c) Lewis Trondheim

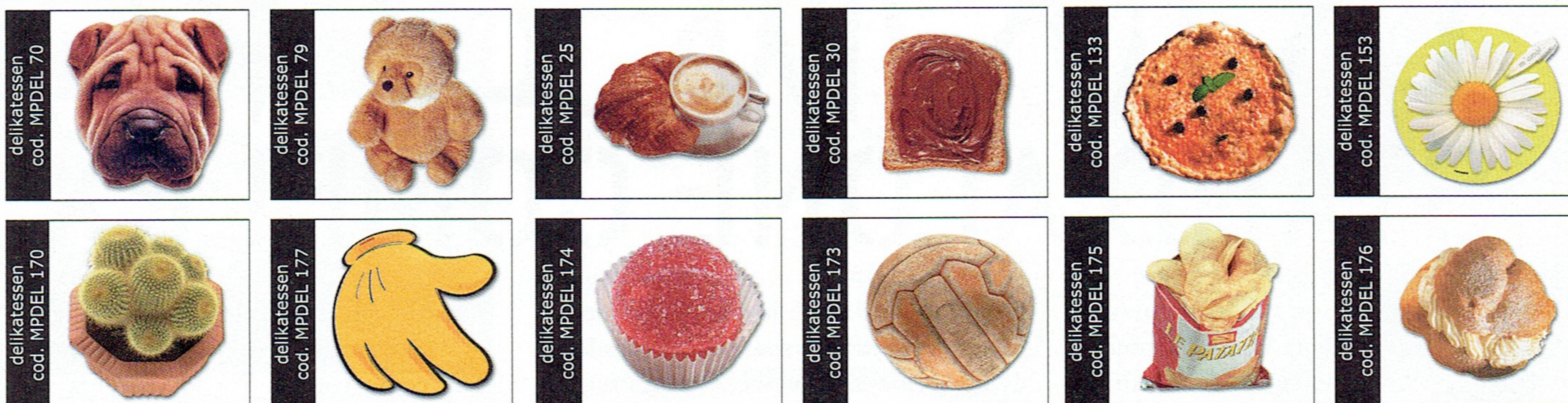


redacción



Accesorios Alfombrillas

Mouse Pads Delikatessen



Accesorios

Varios



Accesorios

varios



Accesorios Mouse

Mouse Animals



Accesorios Mouse

Deseo recibir los siguientes productos:

<input type="checkbox"/> cod. MPDEL 70 (5,30 €) unds.	<input type="checkbox"/> cod. MPDEL 175 (5,30 €) unds. color	<input type="checkbox"/> cod. BBP (46,20 €) unds.	<input type="checkbox"/> cod. MPIGGYUSB (23,10 €) unds.
<input type="checkbox"/> cod. MPDEL 79 (5,30 €) unds.	<input type="checkbox"/> cod. MPDEL 176 (5,30 €) unds. color	<input type="checkbox"/> cod. BAB (68,20 €) unds.	<input type="checkbox"/> cod. MPUPPYPS2 (19,80 €) unds.
<input type="checkbox"/> cod. MPDEL 25 (5,30 €) unds.	<input type="checkbox"/> cod. CDB-2S (17,86 €) unds. color	<input type="checkbox"/> cod. BACK (34,10 €) unds.	<input type="checkbox"/> cod. MPUPPYUSB (23,10 €) unds.
<input type="checkbox"/> cod. MPDEL 30 (5,30 €) unds.	<input type="checkbox"/> cod. E2S-TS-V (5,10 €) unds. color	<input type="checkbox"/> cod. BPT-SS-D (8,25 €) unds.	<input type="checkbox"/> cod. MCRYSPS2 (48,40 €) unds.
<input type="checkbox"/> cod. MPDEL 133 (5,30 €) unds.	<input type="checkbox"/> cod. PH-2S (5,10 €) unds. color	<input type="checkbox"/> cod. BFL (19,80 €) unds.	<input type="checkbox"/> cod. MINIPS2 (14,30 €) unds.
<input type="checkbox"/> cod. MPDEL 153 (5,30 €) unds.	<input type="checkbox"/> cod. ZW-2S (11,83 €) unds. color	<input type="checkbox"/> cod. MFROGSPS2 (19,80 €) unds.	<input type="checkbox"/> cod. MINIUSB (17,60 €) unds.
<input type="checkbox"/> cod. MPDEL 170 (5,30 €) unds.	<input type="checkbox"/> cod. PCD 24U (12,55 €) unds. color	<input type="checkbox"/> cod. MFROGUSB (23,10 €) unds.	
<input type="checkbox"/> cod. MPDEL 177 (5,30 €) unds.	<input type="checkbox"/> cod. PCD24R (10,80 €) unds. color	<input type="checkbox"/> cod. MPANDAPS2 (19,80 €) unds.	
<input type="checkbox"/> cod. MPDEL 174 (5,30 €) unds.	<input type="checkbox"/> cod. PCDSS-24S (9,90 €) unds. color	<input type="checkbox"/> cod. MPANDAUSB (23,10 €) unds.	
<input type="checkbox"/> cod. MPDEL 173 (5,30 €) unds.	<input type="checkbox"/> cod. PCDSS-24R (9,90 €) unds. color	<input type="checkbox"/> cod. MPIGGYPS2 (19,80 €) unds.	

Datos personales

Nombre: _____ Apellidos: _____ Calle, Nº: _____
Cód. postal: _____ Ciudad: _____ Provincia: _____ Tel.: _____ e-mail: _____

Forma de pago

☐ Tarjeta VISA /Master Card Nº.: _____ Validez de la tarjeta: _____ D.N.I./NIF.: _____
☐ Contra reembolso Firma: _____

Enviar a:

Apartado de correos 99. 08950 Sant Joan Despí. Tel. 902 19 63 03. Fax. 902 19 66 75. e-mail: gestion@aresinf.com. (gastos de envío a consultar. Tel 902 19 63 03)

防動機殺攻

STAND ALONE COMPLEX

La situación ha empeorado visiblemente tras los últimos acontecimientos. Los medios de comunicación han dado extensas informaciones acerca del atentado que sufrió el general en el episodio anterior, lo cual coloca a los cuerpos de seguridad en la picota pública. El tema principal de las reclamaciones ciudadanas se centran en el uso indiscriminado e ilegal de las cámaras de vigilancia de la policía y del ejército. Los responsables de la Sección 9 se ven obligados de nuevo a colaborar con la policía para evitar una algarada callejera que lleve al gobierno a una posición difícil de soportar.

Sin embargo, y pese a la presión, la Sección 9 decide seguir encargándose del caso del "Hombre Sonriente" por su cuenta. Sus investigaciones les llevan hasta un fichero secreto del departamento de policía que señala como principal sospechoso a Nanao Ei, un pro-

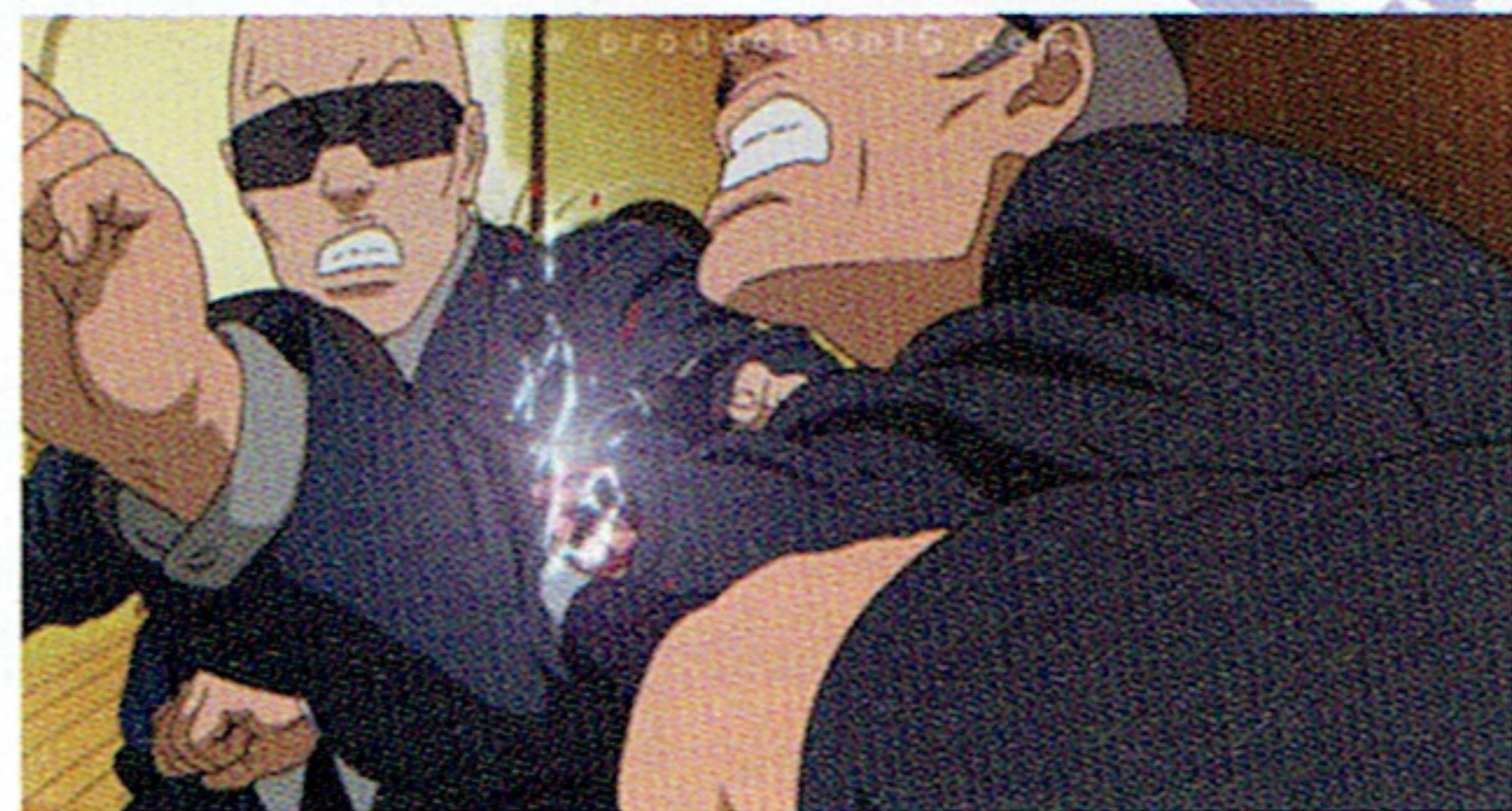
gramador, que en su juventud perteneció a grupos extremistas, con un pasado de oposición al gobierno, y ex trabajador de las factorías Serrano, fabricantes de las videocámaras de espionaje usadas por la policía. Ante un sospechoso tan anodino, las dudas asaltan a la Sección 9. ¿Cómo es posible que la policía dedique sus esfuerzos a vigilar a este individuo?, se preguntan. Todo conduce a la idea que el caso del "Interceptor" (las cámaras de espionaje) y el caso del "Hombre Sonriente", están conectados de alguna manera, y la policía tiene mucho que ver con ambos.

Batou y Togusa son asignados a la vigilancia del sospechoso, 24 horas al día. Mientras tanto, los investiga-

dores descubren que el trabajo de Nanao en las industrias Serrano no era tan anodino como parecía. Por lo visto era el máximo responsable y creador de los sistemas utilizados por la empresa, y una vez terminado su trabajo utilizó su pasado para despedirlo. De este modo, los derechos de la maquinaria microscópica de las cámaras de seguimiento pasó a ser propiedad de las industrias, que se hicieron con ellos gracias a sus abogados. También descubren que Nanao intentó asociarse con la Yakuza, para lle-

var a cabo sus ideales de liberación en contra del gobierno poniendo a su disposición su genio, pero éstos lo rechazaron al considerar que era un negocio en el que no podían conseguir beneficios.

Mientras los miembros del equipo vigilan a Ei en su apartamento, Motoko





decide revisar información atrasada. En ella encuentra un vídeo en el que un personaje enmascarado apunta con un arma al presidente de las industrias Serrano delante de una multitud y le exige que diga la verdad a la gente sobre su trabajo, pero éste se niega.

El extraño hombre cubre su cara ante las cámaras con el logo del hombre sonriente. Según los archivos de la policía, Mr. Serrano fue secuestrado gracias a una manipulación de su cerebro. Estuvo retenido dos días durante los cuales los secuestradores exigieron un alto rescate. Sin embargo, dos días después se produce el ataque frente a la multitud.

Hasta la fecha la policía desconoce lo que ocurrió en realidad con el presidente. El secuestrador consiguió esca-

par, pero lo importante del tema es que consiguió hackear los ciber-cerebros de todos los espectadores, incluidos los cámaras de TV, en tiempo real... y nadie fue capaz de recordar su cara.

Tras este incidente, el "Hombre sonriente" rehusó aparecer en público, sin embargo continuó amenazando al presidente Serrano, advirtiéndole de que introduciría un virus mortal en la producción de micro-máquinas. No sólo consiguió que la producción de micro-máquinas destinadas a la medicina de la compañía descendiera considerablemente, sino que también aplicó el mismo método a seis empresas más del sector.

Todas las investigaciones llevan a la Sección 9 a incriminar al superhacker en el anuncio del asesinato del General; sin embargo, cuando se disponen a arrestarlo éste ha desaparecido eludiendo, no sólo a la Sección 9, sino también al grupo de la policía encargado de vigilarle.

El episodio termina cuando Motoko se da cuenta de que el muñeco que ocupaba el cuerpo de Nanao es en realidad un interceptor, y que en ese mismo instante el hacker está lanzando su mortal virus.

¿Podrá la Sección 9 detenerle? ¿Sabremos qué pinta la cúpula de la policía en todo esto? ¿Serán capaces de terminar con el "Síndrome del tirador solitario" que ya ha comenzado?...

El mes que viene en Dokan.

Abayo!

Motormouth.

(c) IG Productions





yasuhiro Nightow
TRIGUN ORIGINAL WORLD

24 / Monthly Animage '98 Vol.10 Frontispiece pin-up illust



Señoras y señores, bienvenidos un mes más a vuestra sección, especialmente dedicada a esos amantes de las buenas ilustraciones de sus autores favoritos, donde os comentamos eso a lo que llamamos art books... Este mes nuestro artista invitado es nada más y nada menos que **Yasuhiro Nightow** y el art book de su creación *Trigun*, obra mundialmente conocida y que seguidamente os paso a comentar con todo detalle.

Entre 1995 y 1997 la revista *Shōnen Captain Magazine*, con intervención de *Shōnen Gaho Publishing* y *Tokuma Shoten*, presentaría ante el público japonés una obra tan original como entretenida llamada *Trigun*, escrita y dibujada por el antes mencionado **Yasuhiro Nightow**.

La acción se sitúa en un mundo desierto al más puro estilo oeste americano, pero con grandes toques de tecnología e incluso genética, lleno de mutantes y seres con grandes capacidades especiales, y malos muy malos y buenos no tan buenos. Nos cuenta la historia de "Vash la estampida" (ya que le acreditan la destrucción de varias ciudades), un pistolero buscado por la ley por quien ofrecen una recompensa de 60 billones. Éste era un bandido pistolero muy malo, que ahora decide defender a los indefensos y proteger la justicia,

pero debido a su corrompido pasado, una aseguradora, "Bernadelli", envía a dos de sus agentes en busca del pistolero, para mantenerlo bajo vigilancia y, de ese modo, evitar que la aseguradora vaya a una inminente quiebra pagando los seguros de las ciudades destruidas.

El libro de ilustraciones de la serie de anime *Trigun* ha sido traído a España en su edición original en japonés con sobrecubiertas al precio aproximado de 24 euros y en el que se incluye varios apartados (como en todo libro de ilustraciones). Para empezar a describiros las distintas secciones, diremos que el libro empieza con un póster desplegable bastante destacable, con unas ilustraciones a color pertenecientes a la serie de TV (*Illust Gallery for Cell Works*), que no son pocas, y donde se incluyen también ilustraciones de los personajes (*Characters File*); a todo esto le sigue una guía de capítulos (*Film Story*). La serie animada apareció en los televisores japoneses en 1998 y consta de un total de 26 capítulos. La producción estuvo a cargo de la conocida empresa **Mad House** (*Pioneer* para Estados Unidos), estando la dirección bajo la responsabilidad de **Satoshi Nishimura**.

Takahiro Yoshimatsu se encargó de los diseños de los personajes, **Tsuneo Imahori** de la música y **Yosuke Kuroda** de la pla-

nificación general. La sección del anime se cierra con un par de páginas dedicadas al opening y al ending. A continuación, al pasar la página, nos encontramos con una entrevista (*Main Staff Interview*) al autor y a otros miembros importantes que colaboraron tanto en la creación de la serie como en la de la música de ésta (y para no perder la costumbre esta sección será poco interesante para todos aquellos que desconocemos ese fascinante idioma llamado japonés), seguido de la sección de diseños de personajes (*Try Try*). Y páginas en blanco y negro (que junto con las dedicadas a las entrevistas hacen un total de 32 páginas en blanco y negro de 104 que se compone este art book). Para concluirlo, está la última sección, la de ilustraciones del manga (*Trigun Original World by Oasuiro Nightow*), unas ilustraciones muy curadas y con un coloreado muy bueno.

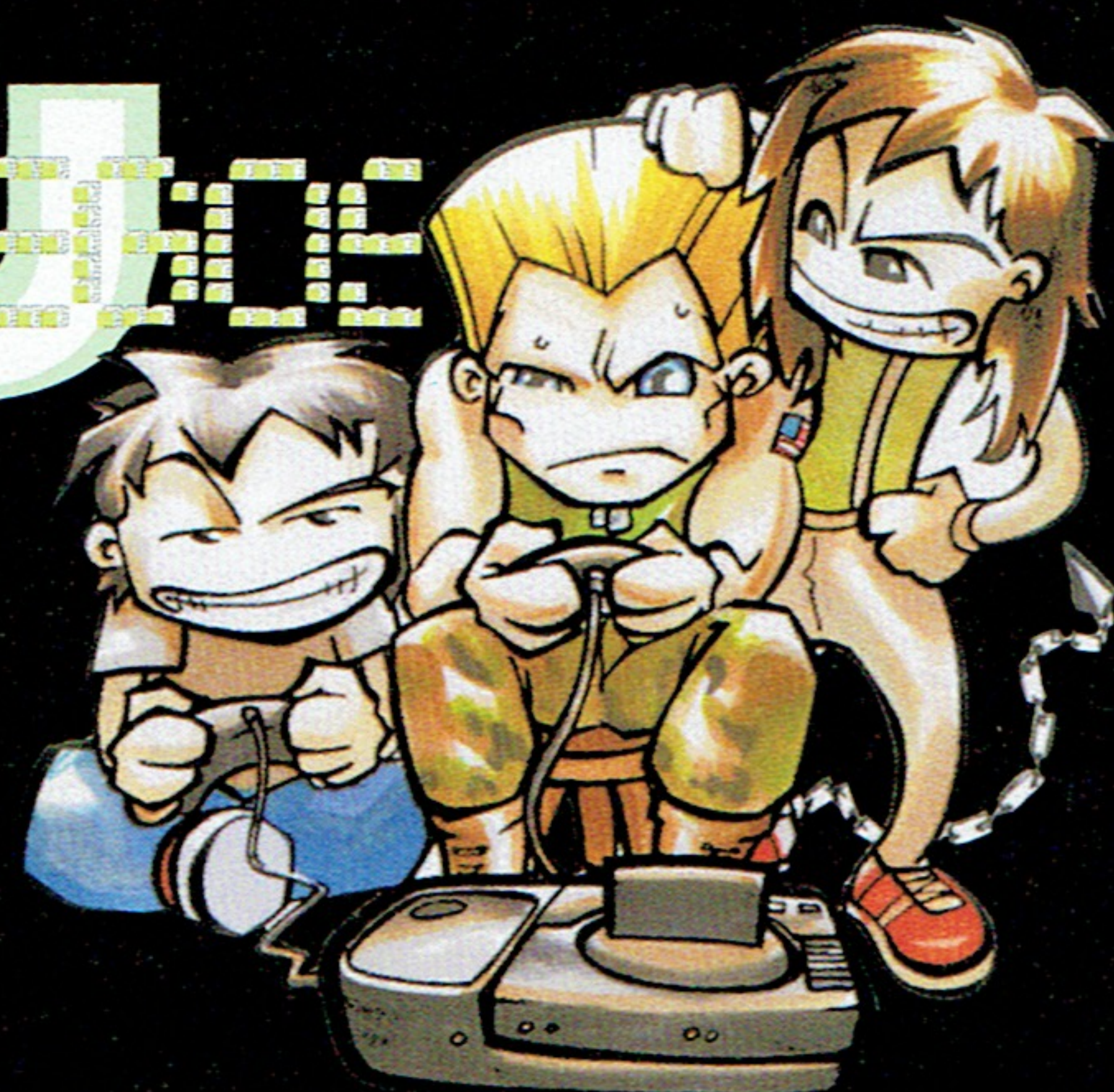
Esto es todo por este mes en vuestra sección. Sólo deciros que este art book es más aconsejable para fanáticos de la serie y no tanto para amantes de los libros de ilustraciones... ¡ahí queda eso!

Un saludo
Laura P. "Palmer"
© **Yasuhiro Nightow**



DEVIL MAY CRY 2

WAVE



Capcom es una de las empresas que actualmente saca al mercado una gran variedad de juegos, y todos ellos con una gran aceptación. Por el lado de los juegos de lucha están los *Street Fighter*, en plataforma tenemos a *Megaman*, o los survival horror como la gran saga de *Resident Evil*, *Onimusha* o *Dino Crisis*. Así pues, se podía suponer que *Devil May Cry* iba a ser más de lo mismo, aunque con demonios pululando por ahí... pero no fue así.

Desde luego, el primer *Devil May Cry*, que apareció aquí en España para las Navidades del 2001, tenía elementos cogidos de otros survival horror, como por ejemplo el tipo de enemigos de *Resident Evil*, como la espada de *Onimusha*, pero sin duda, lo más destacado de *Devil May Cry* era el tempo. Un tempo que daba una intensidad a este juego como nunca se había visto antes.

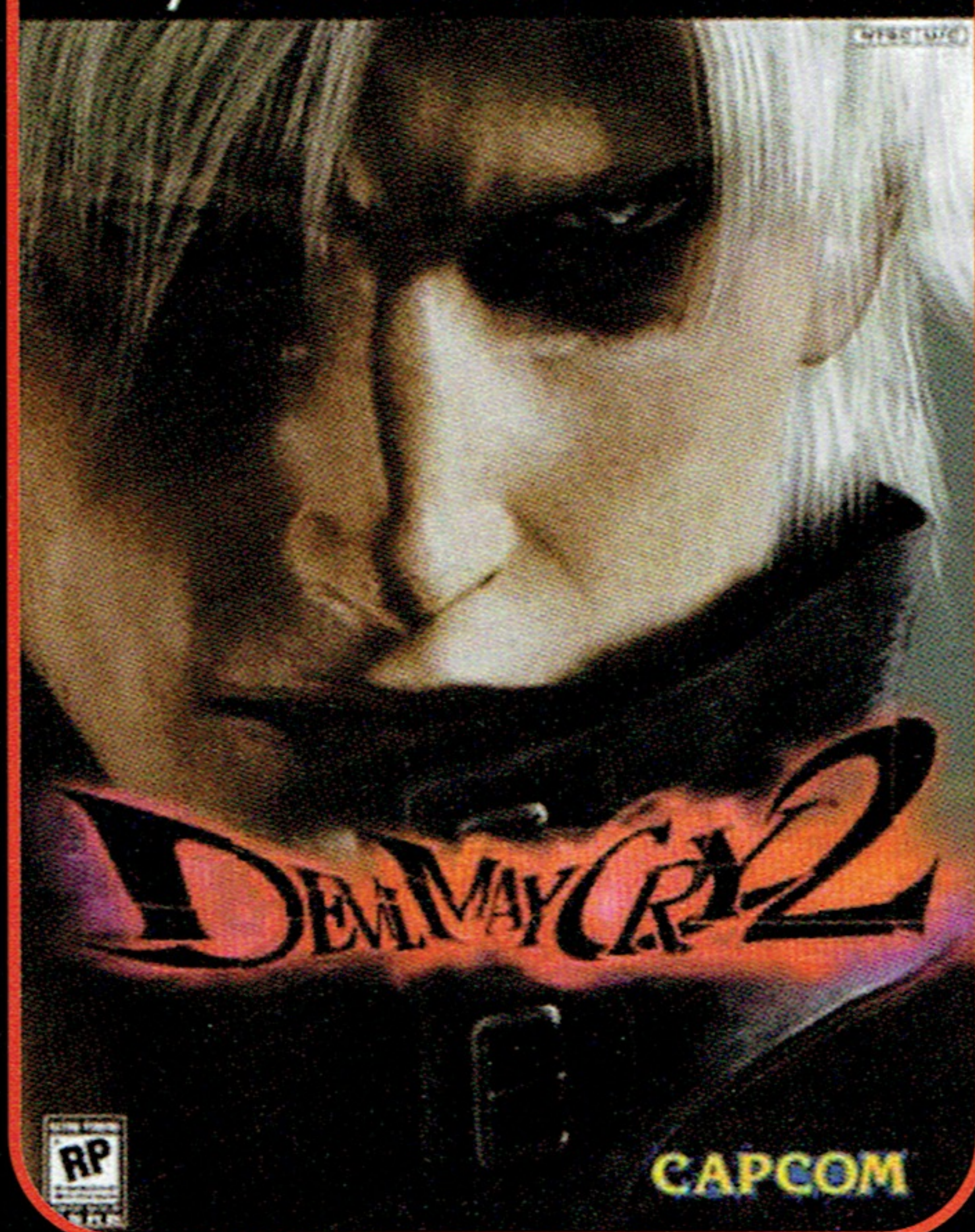
Sin duda, uno de los mayores éxitos del juego era Dante, uno de esos héroes

que probablemente también podría haber sido malvado en el juego, pero le tocó jugar el papel del bueno, un híbrido (mitad demonio mitad humano), y con un orgullo y un sarcasmo que se salen de los gráficos (escuchar las vaciladas de Dante era un punto que hacía el juego divertido). Sin duda, un personaje con su propio encanto que no podía ofrecer mejores resultados a **Capcom**, y que tras su éxito, cómo no, obtuvo una segunda parte de la que todos esperábamos un juego aún más increíble, y de nuevo con Dante de protagonista.

El argumento del juego es bastante sencillo. Nuevamente los demonios quieren dominar la Tierra, pero, lamentablemente para ellos, Dante vuelve a estar ahí para ayudar a la Tierra y para acabar con todo aquello que se ponga por delante, sobre todo si son demonios. Además, en esta ocasión no vuelve solo, sino que viene con una compañera, Lucía, la cual vivirá su propia historia en *Devil May Cry 2*.

Ésta es una de las principales diferencias con respecto al primer juego. No nos encontramos con un título que llevemos a un solo personaje y que de vez en cuando seamos ayudados por otro personaje. Sin embargo, en *Devil May Cry 2* se sigue un esquema más parecido a lo que podíamos ver en *Resident Evil 2*, en donde podíamos vivir la historia desde dos lados diferentes y, según el personaje, vivíamos unas situaciones u otras, aunque eso sí, también es cierto que las dos historias se iban entrecruzando, algo que también ocurrirá en este *Devil May Cry 2*, y que al escoger los personajes, no sólo nos hará ver otro lado de la historia alargando así la vida del juego, sino que también permitirá a los usuarios cambiar de jugabilidad, puesto que Lucía es un personaje un tanto diferente.

PlayStation 2



Jugabilidad evolucionada

Devil May Cry 2 es, claramente, una evolución del primer juego. Por ejemplo, nos encontramos con un título que ofrece a los usuarios dos personajes, lo cual dobla las horas de juego, pero además cada personaje ofrece aspectos completamente diferentes y aporta su propia personalidad al juego.

Lucía es un personaje discreto, por decirlo de alguna manera. Su arma preferida son dos cuchillos que





maneja con una celeridad increíble y que, evidentemente, pueden realizar una gran cantidad de combos que nos permitirán acabar con los demonios de una forma diferente y más refinada que la de Dante, aunque igual de mortífera. De esta forma, Lucía se convierte en un personaje alternativo y clave del juego.

Dante también ha cambiado bastante en este segundo juego de acción, ofreciendo a un luchador más maduro. En el primer juego veíamos

a alguien que era excesivamente confiado con sus fuerzas pero que, realmente, no conocía hasta dónde llegaban los poderes que le confería su sangre demoníaca. Sin embargo en este segundo juego, Dante sí conoce su poder y además ha descubierto que es capaz de realizar nuevas acciones, como por ejemplo que nuestro personaje sea capaz de subirse a las paredes y de correr por ellas (fíjate, como en *Matrix*), siendo una de las formas más rápidas de eliminar a los enemigos, y cuando se transforma en demonio es capaz hasta de volar. El resultado es realmente increíble y, en un principio **Capcom** ha conseguido que esto no sea algo extremadamente complejo de



DEVIL MAY CRY 2



hacer por medio del mismo tipo de control que en el primer juego.

Enemigos, misiones y decorados

Toda esta potencia con ambos personajes no tendría justificación si los enemigos fuesen igual que en la primera parte.

Aunque algunos de ellos volverán a aparecer en este segundo título, los enemigos son ahora más listos y más complejos de matar, ya que serán más resistentes y sobre todo por su elevado número, así como el hecho de que aparezcan diferentes tipos de enemigos a la vez, con lo cual teníamos que tener auténticos reflejos de felino, pero sin embargo, los enemigos más increíbles serán los "jefes", que en este caso serán extraordinariamente grandes. Algunos de ellos ni siquiera se podrán ver en una sola pantalla, ofreciendo un aspecto aún más amenazador que en la primera parte y, por lo tanto, más desafiante.

Las misiones del juego vuelven a ser variadas, pero ahora no hay misiones que sean muy cortas y otras muy largas, algo que te dejaba desorientado en el primer juego. En *Devil May Cry 2*, casi todas las misiones tienen una misma longitud y según ha dicho **Capcom**, cada misión nos puede llevar

del orden de 20 minutos, si lo hacemos todo bien y en un nivel de dificultad corto. Esto explica, en gran medida, que el juego ofrezca hasta tres veces la extensión del primer juego, con lo que el jugador tendrá un entretenimiento de unas 30 horas, puesto que el primer juego ofrecía, aproximadamente, unas 10 horas de juego.

Los decorados son realmente impresionantes. Si el primer juego se caracterizaba por ofrecer unos decorados muy barrocos, pero con un estilo más bien claustrofóbico, en el caso de esta segunda entrega se ha optado por ofrecer a los jugadores algo completamente diferente a lo que era el primer juego, ahora nos encontramos con enormes decorados abiertos, lo cual ofrece algo que, hasta ahora no se había visto nunca en el primer juego, puesto que los decorados abiertos del primer juego eran muy pocos.

Los gráficos

Devil May Cry 2 ha mejorado en los gráficos. Lo primero que han hecho los programadores es incrementar la resolución del juego, para dar mayor definición a todo el título. Lo segundo es mejorar las animaciones de todos los personajes del juego. Ahora, Dante se mueve con mucha mayor agilidad, y además, sus nuevos movimientos son realmente increíbles en todos los senti-

dos y su representación gráfica no tiene desperdicio.

Donde realmente se supera el juego es en los efectos visuales, que ofrecen increíbles deformaciones como en la primera entrega, pero a cámara lenta y mientras ésta gira, ofreciendo un aspecto que se puede comparar perfectamente con *Matrix* (otra vez).

El sonido

El juego llegará al mercado igual que la primera parte, es decir, con esas mismas voces en inglés, pero eso sí, con subtítulos en castellano.

En fin, siempre se ha dicho que segundas partes nunca fueron buenas, aunque parece que eso sólo es aplicable a las películas... leáis donde leáis cosas sobre este juego, serán en su mayoría buenas.

Un saludo
Laura P. "Palmer"
© Capcom



LA ESPADA DE CRISTAL

Crisse (Didier Chrispeels), el autor del cómic que ahora os paso a comentar, nació en Bruselas el 26 de febrero.

Una de sus mayores ilusiones era pertenecer a Disney, por eso sus diseños a veces tomaban algo de inspiración en esta compañía. El primer contacto profesional de **Crisse** fue con la editorial **Dupuis** (con su cómic de *Ocean's Kings*). Durante gran parte de su vida, **Crisse** se dedicó a la realización de cómics, y como complemento a este trabajo, también realizaba ilustraciones para pubs, algunos story boards e ilustraciones para libros infantiles y de cuentos. Entre sus trabajos dentro del mundo de



cómic, podemos destacar el antes nombrado *Ocean's Kings* o el que creó para la editorial de **Lombard**, *Nabomi*.

Actualmente la editorial **Soleil** es la que más trabajos suyos publica.

Uno de sus temas favoritos es la fantasía heroica, y ha realizado varios cómics, como por ejemplo *Athalanta*, una de sus más recientes obras, que cuenta con dos números hasta el momento (uno aquí en España) y con *La espada de Cristal*, una serie que consta de cinco volúmenes que apareció en España bajo el sello de **Norma Editorial** allá por el año 1994, y que ahora, en febrero del 2003 **Norma** nos lo ha vuelto a traer en versión recopilatorio (los cinco en uno) bajo el nombre de *La Espada de Cristal Integral*.

ARGUMENTO

La bella y joven Zorya es la elegida para encontrar a los señores de los cinco sentidos y convertirse en la guardiana del Pentáculo. Una arriesgada misión que las fuerzas del mal intentarán impedir a toda cosa.

En su búsqueda se unirán otros personajes de lo más variados, dos hermanos Holguins, Moha y Mokla, a los cuales conoce cuando es rescatada por Aquila, un águila gigante que la rescata de una enorme babosa que está apunto de engullir a Soria, llevándola a su poblado, donde deciden acompañar a nuestra heroína en su viaje.

Después conocen a Teome, un humano que es el grumete de Brisbane, un amigo de Aneith y la tutora de Zoria y antigua guardiana del Pentáculo (la cual los junta a todos en el mismo barco para ir en busca de los cinco señores de los sentidos). El señor de la Nada hará todo lo posible por que fracasen en su cometido, llegando incluso a enfrentarse personalmente en varias ocasiones a Zorya y sus compañeros, siendo destruido al final. Pero los protagonistas



tampoco salen muy bien parados, ya que esta historia está llena de muertes, posesiones, venganzas entre los propios miembros del grupo, e incluso el final es algo completamente inesperado, que en un principio no se sabía si iba a tener continuación, algo que se desveló en esta pasada feria del cómic de Angoulême de Francia.

Allí se anunciaba la continuación de las aventuras de Soria bajo el título de *La espada de cristal, un nuevo ciclo* a manos de la editorial **Soleil** (aunque aún tendremos que esperar para su aparición en España, puesto que en Francia no tendrá lugar su publicación hasta el verano de este año).

Crisse es uno de esos autores que dibuja de todo, al que le gusta disfrutar de los cuerpos desnudos de heroínas y otro tipo de mujeres. Deciros por último, que este autor también tiene su libro de ilustraciones titulado *Fantasia erótica*, el cual se ha puesto a la venta en vuestras librerías especializadas desde hace poquito.

Laura P.
© Crisse & Goupil

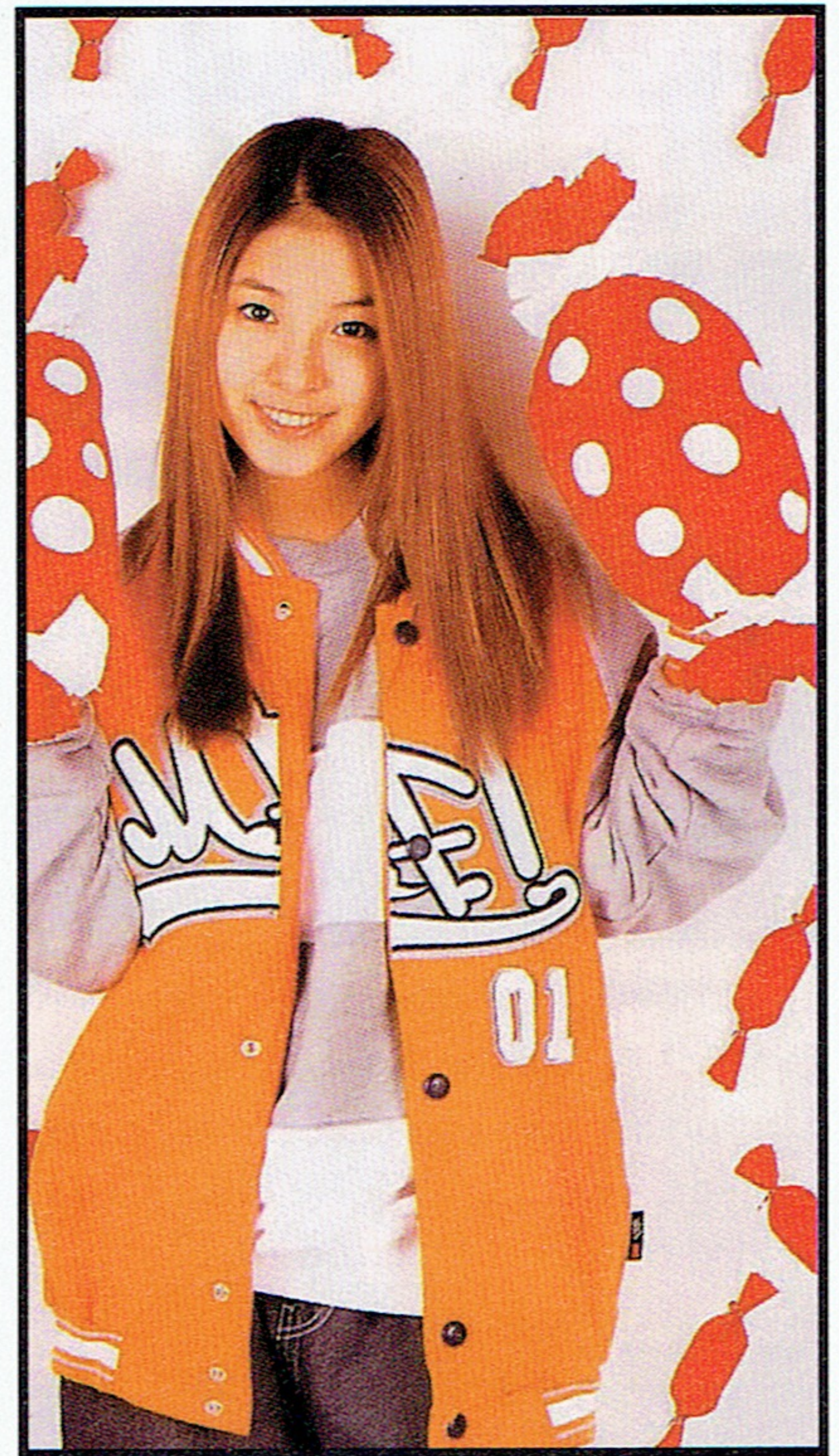


BOA

La historia de Kwon Boa, nuestra protagonista de este mes, comienza como la de muchas otras chicas y grupos musicales (tanto coreanos como japoneses). Una compañía discográfica, en este caso la SM, decide renovar los rostros de sus cantantes, ya sea cambiando algún componente de un grupo ya establecido, o bien, creando uno nuevo. Con ello, lo único que consiguen es saturar el mercado y que de este modo no se consolide casi ninguna agrupación, con el consiguiente detrimento en las ventas de sus discos, que no hace otra cosa que evitar que este tipo de música salga al mercado internacional y con ello nos prive de la oportunidad de disfrutarlo en nuestras casas. Pero, ¿qué le vamos a hacer? Ya se darán cuenta algún día.

Bueno, después de este pequeño "sermón" vamos a hablar de lo que nos interesa, que es hablar de Kwon Boa. Esta chica fue descubierta cuan-

do contaba con tan sólo 11 años, aunque por supuesto debutó profesionalmente un poco más tarde, en agosto del 2000 con 13 años. ¿Por qué tan joven? Pues sencillamente porque eso es lo que buscaban los de la SM. Después de unos cuantos estudios de mercado, llegaron a la conclusión de que los consumidores más habituales de música en el mercado asiático son las adolescentes de entre 13 y 16 años, y que es más que evidente que lo hacen no sólo guiadas por la calidad de esta música, sino en muchos casos, porque se sienten identificadas con las componentes de sus grupos favoritos e intentan emularlas, engrosando de este modo las sacas de las compañías, no sólo con el evidente incremento en la venta de discos, sino con la compra de todo el material que rodea a este tipo de artistas.



Los de SM estuvieron más de 2 años haciendo castings para encontrar a la chica que ellos buscaban, capaz de representar a todas las chicas coreanas. Y a Kwon Boa la encontraron por casualidad, cuando su hermano mayor se presentó a una prueba para un grupo y en uno de los formularios contó que tenía una hermana pequeña que quería ser cantante. Los de



BoA

Nombre real: Kwon BoA.

Nick: Cat.

Fecha de nacimiento: 05.11.1986 .

Signo zodiacal: Escorpión .

Altura: 162cm.

Grupo sanguíneo. AB.

Personalidad: Honesta, segura y juguetona.

Religión: católica.

Estudios: K.K.F.S (Korea Kent Foreign School).

Hobbies: Cualquier tipo de música, ver películas.

Lenguas habladas: Coreano, japonés, inglés.

Mascota: Una gato, Sara.

Color favorito: Rosa, amarillo, rojo y gris.

Asignatura favorita: Matemáticas.

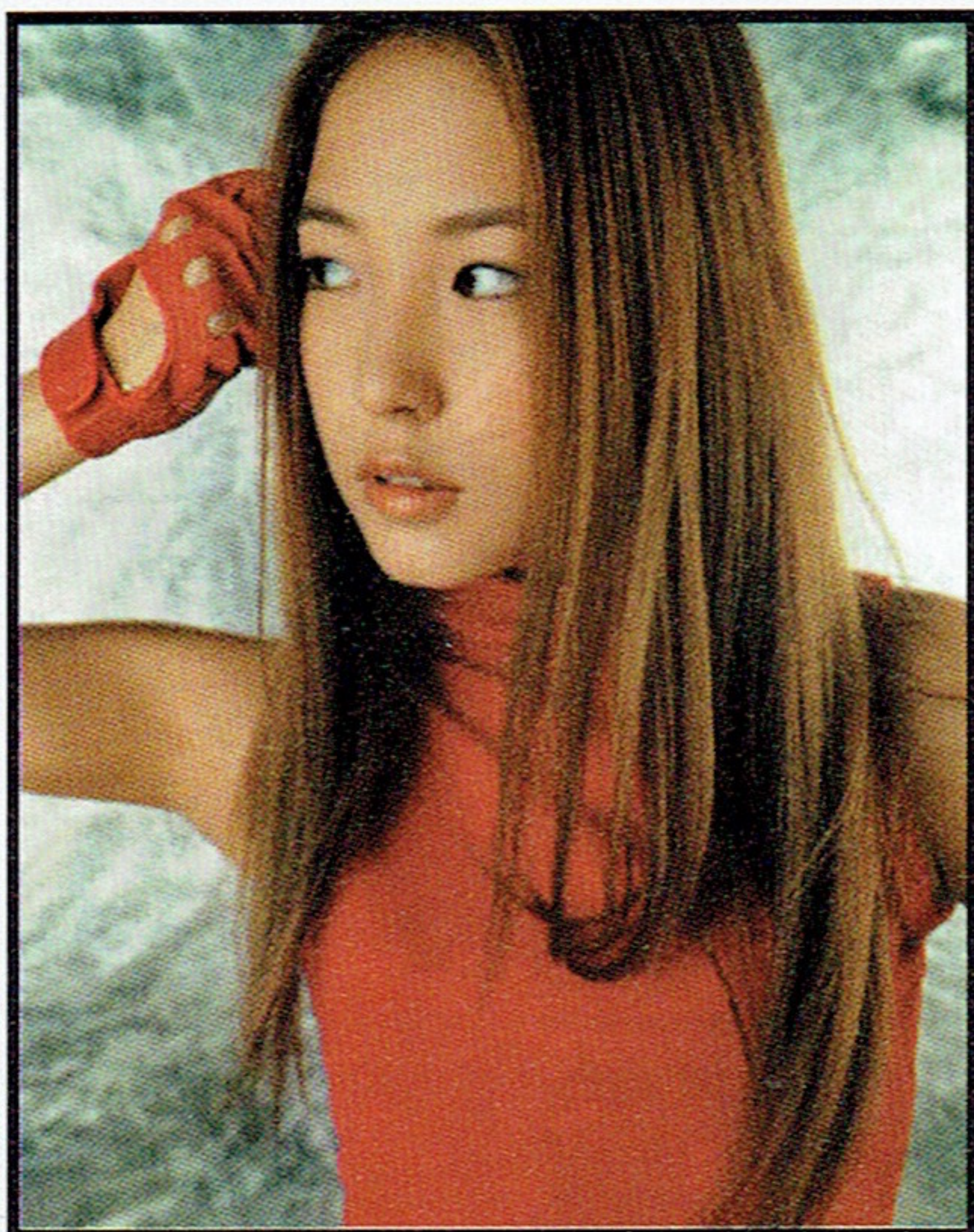
Actor favorito: Leonardo DiCaprio.

Cantante favorito: Whitney Houston.

Sueño: Ser una superestrella mundial.

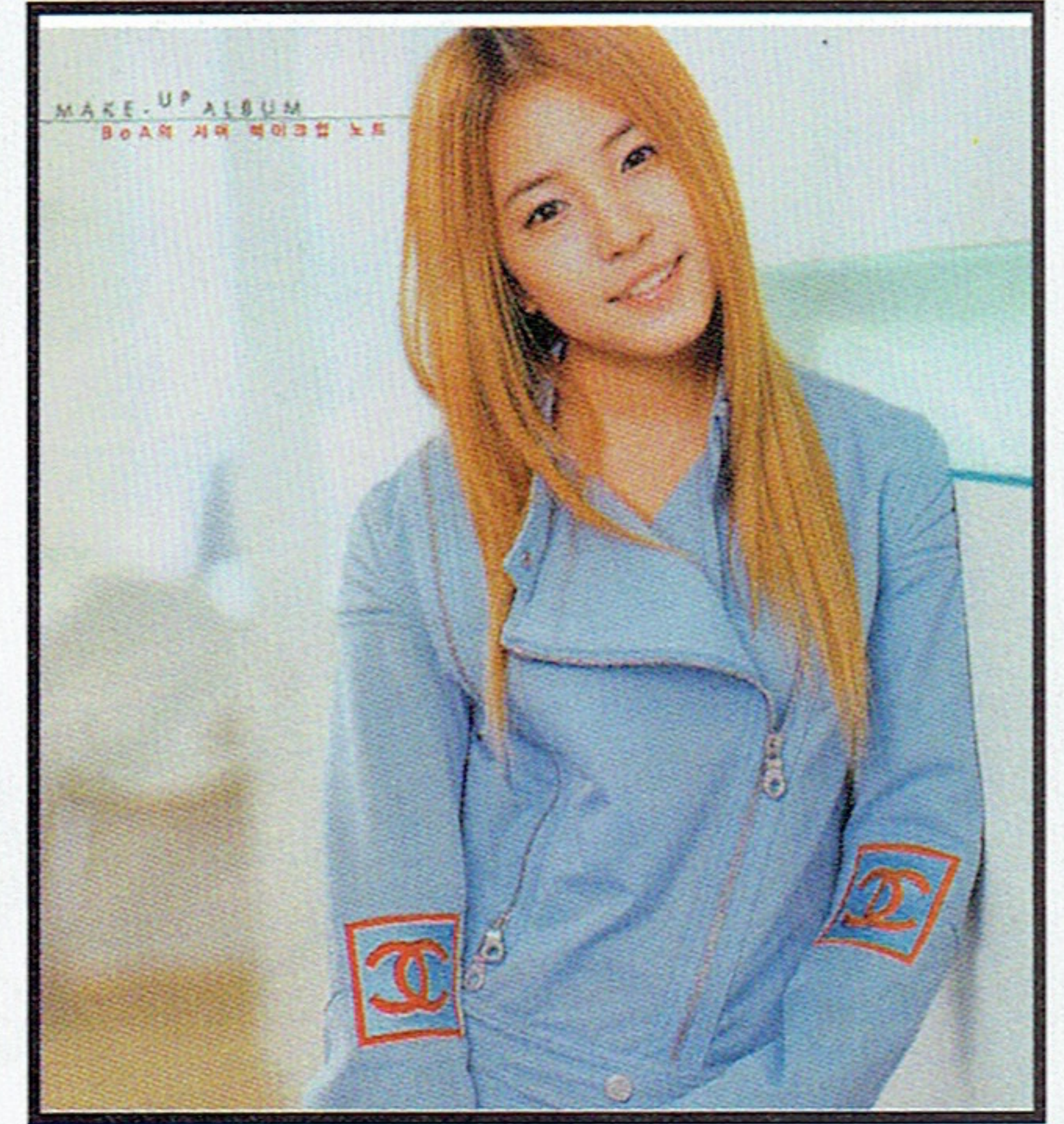


la SM, que no dejan pasar una, le pidieron que llevase a su hermana a la siguiente audición y de este modo se dieron cuenta de su talento y sus aptitudes para la música y el baile. SM no pudo dejar escapar a esta gran cantante en potencia y lo primero que hicieron fue ponerse en contacto con sus padres para convencerlos de las aptitudes musicales de Kwon Boa, los cuales al principio eran algo reacios a la idea de que su querida hija se convirtiera en una idol-singer. Fue una decisión difícil, ya que las notas de Kwon Boa en el colegio eran excelentes, por lo cual sus padres deseaban que siguiera estudiando y terminara una carrera. Pero las ganas de triunfar de Kwon Boa convencieron definitivamente a sus padres, que además del



incentivo de sus millonarios beneficios pudieron ver las ganas que tenía su hija de triunfar en el mundo del espectáculo.

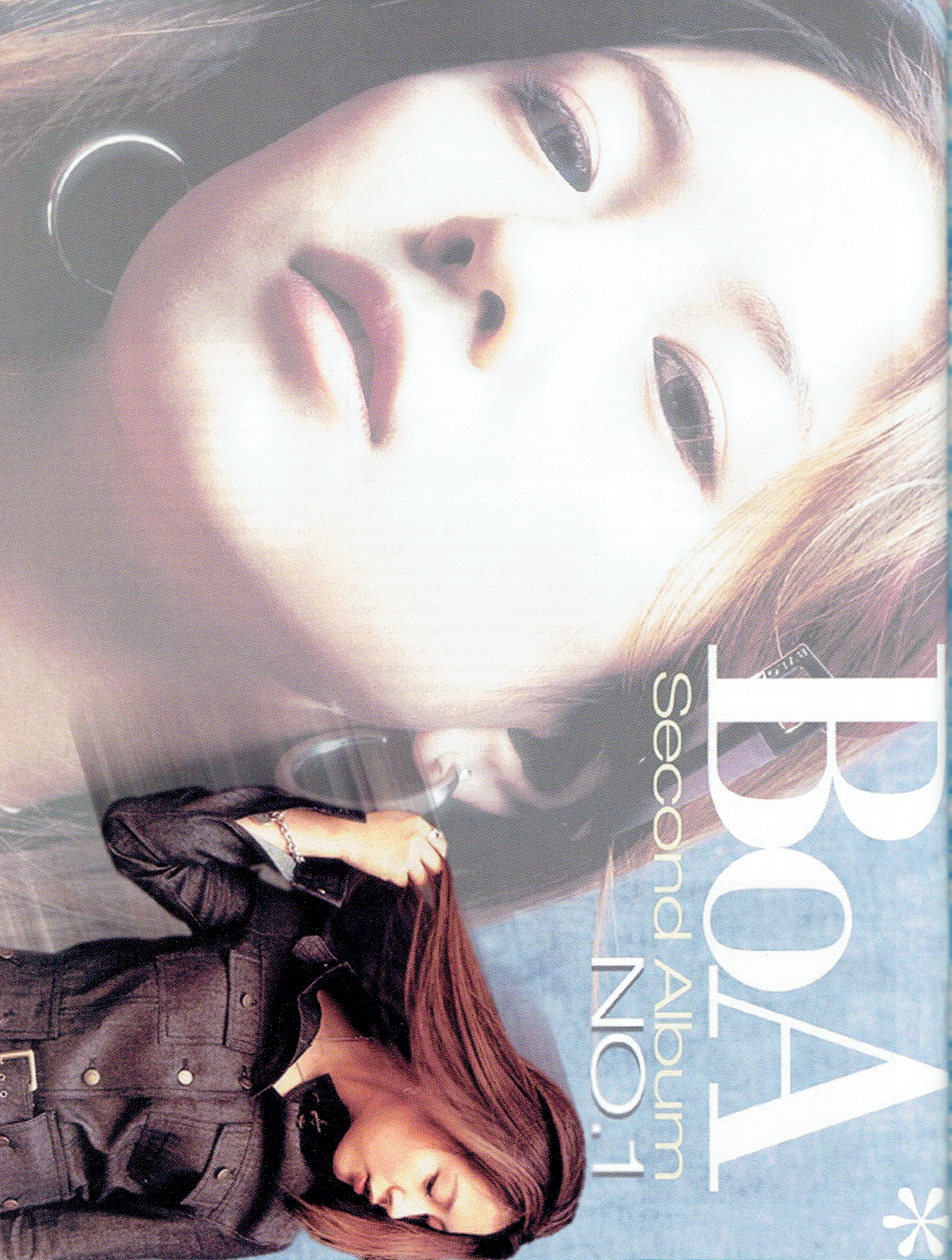
En cuanto SM tuvo el consentimiento de los padres, comenzó el proceso de entrenamiento que convertiría a Kwon Boa en una estrella internacional. Aparte de las clases intensivas de canto y baile que recibió, también tuvo la ayuda de un tutor personal para aprender japonés e inglés para poder, de esta manera, asaltar los dos respectivos mercados musicales. Este entrenamiento exhaustivo se realizó parte en



Corea, parte en Japón, para que Kwon Boa recibiera clases de japonés avanzado además de tutorías de danza por los mejores bailarines japoneses. Con todo este conocimiento acumulado, y a pesar de su temprana edad, Kwon Boa se perfila como una de las cantantes con más éxito del mercado coreano, y muy pronto del mercado japonés.

Slvia "Ivory" Bosqued
(c) SM Productions





BOA

Second Album

NOT



Este mes la gente de la redacción trama algo... y todavía no me he enterado de qué es lo que tienen en mente. Por eso, os voy a decir todas las posibilidades que se me ocurren:

Lo primero de todo es que este número ya se acerca al fatídico número sesenta, en el cual cumpliremos nuestro sexto aniversario (¡ooo, y parece que fue ayer cuando celebramos el quinto aniversario...). Con ello, podremos seguir diciendo que Dokan es la revista más veterana del mercado en cuanto a manga/anime se refiere (mucho más que cualquier otra de la historia del manga/anime en España), con cada vez más lectores y mejor calidad.

Por otro lado, no podemos olvidar que dentro de nada es el Salón del Cómic de Barcelona, y



no podemos perdernos nuestra gran cita en él. Todos los redactores de esta revista (y las demás de **Ares**) estaremos por allí (espero), algo que dará lugar a multitud de proyectos y temas en común.

Finalmente, y después de mucho insistir por vuestra parte, ya lo dijimos hace unos meses, pero Dokan (y el resto de las revistas que edita **Ares**) ya tiene web, en la que se podrán encontrar poco a poco los distintos proyectos de la revista, y algunas cosas que tenemos preparadas... Sin más rodeos, vayamos a por las cartas.

Andrés G. Mendoza
www.andresg.com

ALBA DÍAZ
(CANTABRIA)

¡No es la primera vez que escribe, pero creo que es la primera vez que nos manda una carta con tantas preguntas! (no te preocupes, que para eso estamos aquí). Bueno, allá vamos:

-La formación para poder escribir en una revista de manga/anime no se puede obtener de ninguna manera en concreto. Como he dicho en varias oca-

siones, en la redacción somos muy variados, entre los que se pueden encontrar autodidactas, ingenieros, dibujantes... yo, por ejemplo estoy cursando mi último año en la Facultad de Derecho (¡en serio!). Por eso, lo "único" que se necesita para escribir/trabajar en una revista es conocer muy bien el medio (es decir, tener un conocimiento medio/alto de la realidad nacional-internacional, y tener una redacción más o menos buena). De todos modos, no soy yo el que tiene la última palabra, quizás esto lo tendría que explicar nuestro jefe...

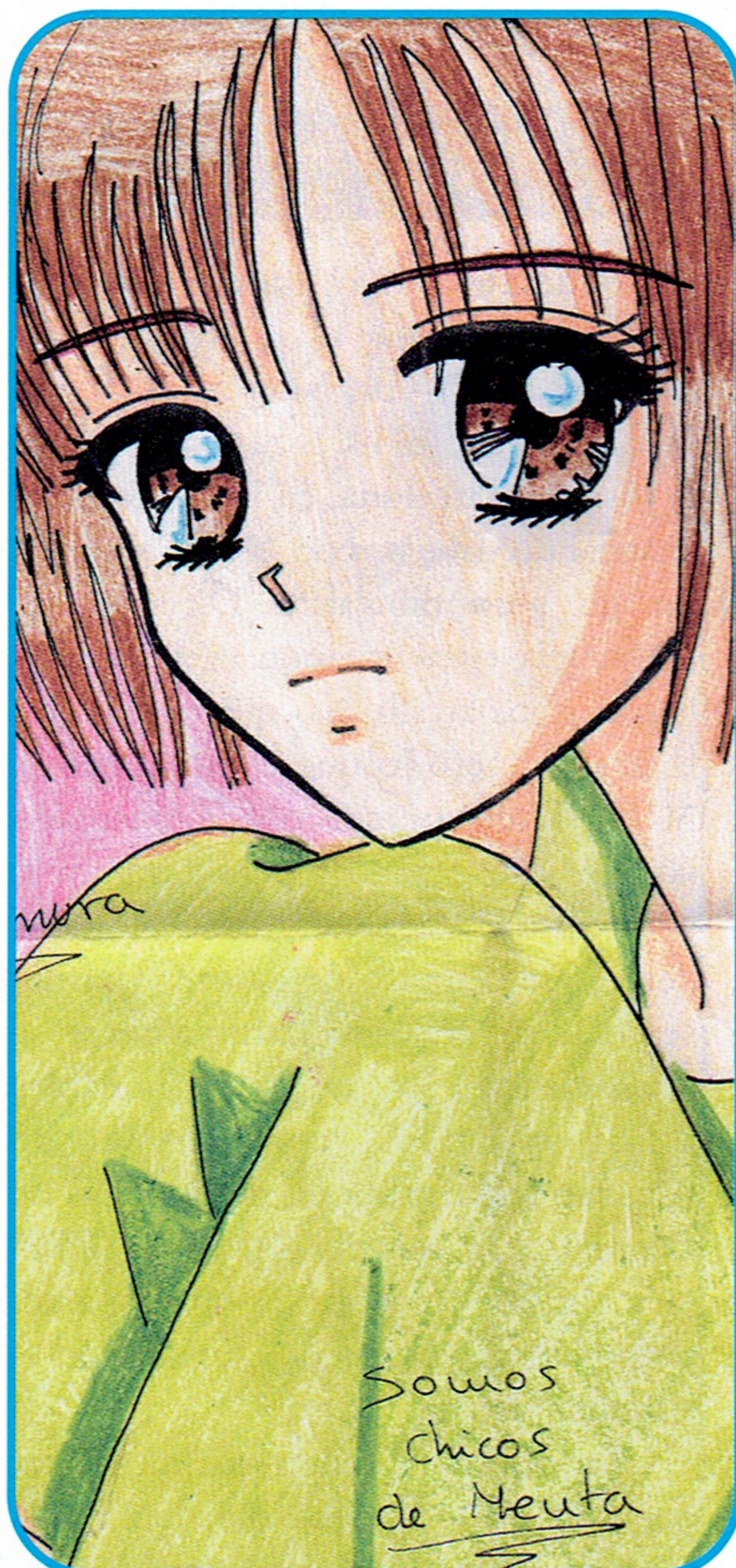
-Yo también soy fan de Ken Niimura (de hecho, conozco sus dibujos desde hace muuucho tiempo, cuando comenzó a publicar junto con muchos otros un fanzine llamado *H Studios*, que me encantó). Un tiempo más tarde, entró a dibujar y a escribir para esta revista, con lo que pude conocerle en persona. Desde entonces ya no soy su fan... Bueno, vale, me gusta cómo dibuja, pero tampoco lo vayáis diciendo por ahí, que luego se lo cree mucho...

-Tu dirección estará al final de correo, junto con el resto de la gente que quiere cartearse. Vuelve a escribir al correo cuando quieras.

PELAYO SERRANO
(GIJÓN, ASTURIAS)

Nos escribe desde la hermosa tierra de Asturias (un saludo a todos los asturianos), para preguntarnos sobre *Detective Conan*. La verdad es que es una de las series que más revolucionó el panorama hace uno o dos años, dado que comenzó a emitirse en la televisión. Ahora mismo, creo que continúa emitiéndose en alguna cadena autonómica, pero no te lo puedo asegurar. Eso sí, el manga editado por Planeta ha sido uno de los más reclamados durante mucho tiempo, dado que sus ventas no eran las esperadas. Finalmente, esta misma editorial decidió continuar con la edición, para el regocijo de todo el mundo.

Tu dirección se encuentra más abajo, con las demás. ¡Nos leemos!



BELLA PALMA

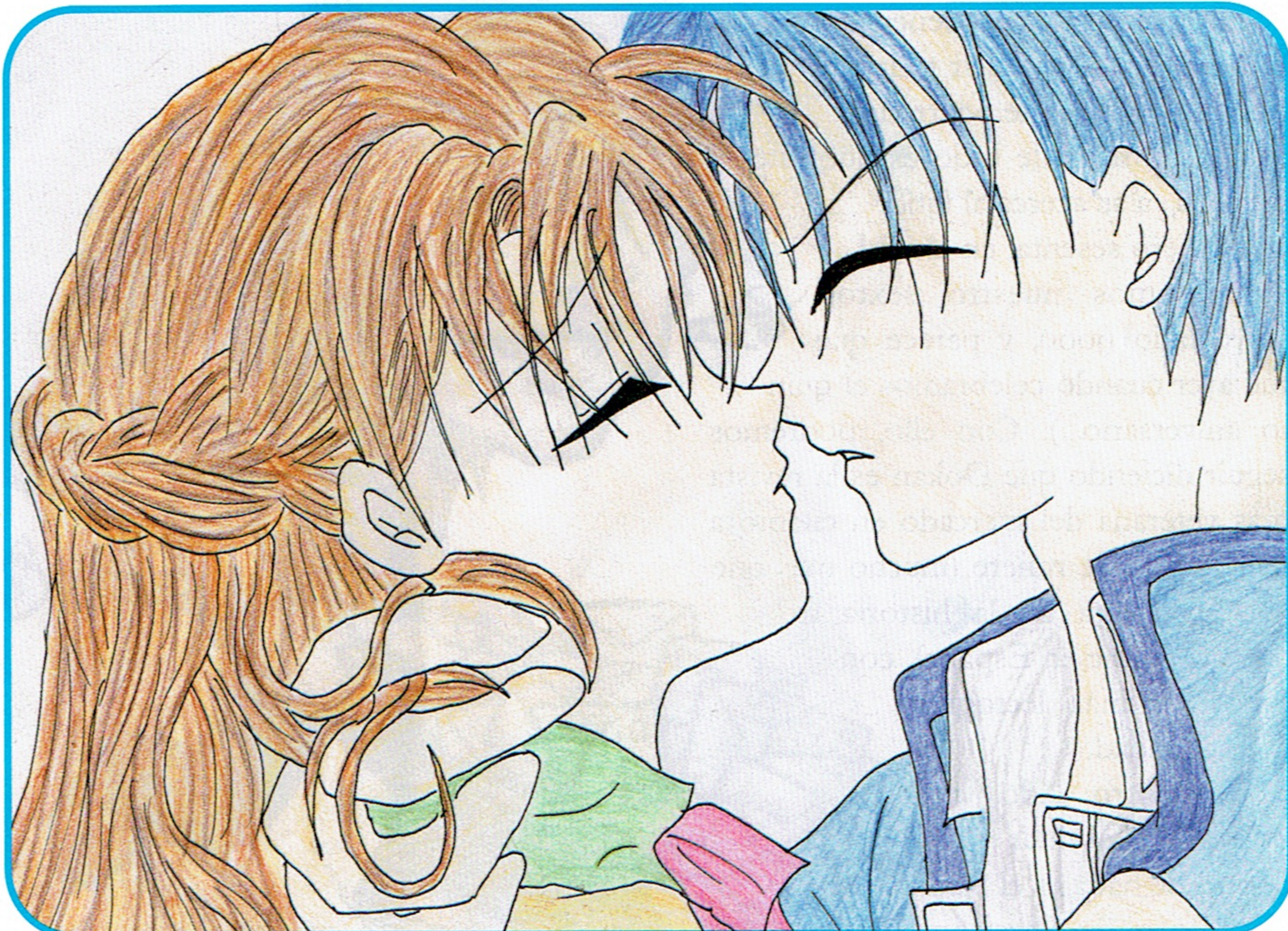
LUIGI PARRA E.
(EMAIL)

Es un gran fan de **Rumiko Takahashi**, y me pide que le haga una lista en la que le describa los diferentes mangas que han sido editados en España de esta magnífica mangaka. Supongo que a más de uno le interesara este listado:

-Planeta De Agostini editó el manga de *Ranma 1/2* hace mucho tiempo, pero la cerró por falta de ventas. Actualmente la ha vuelto a editar Glénat en tomos (no Planeta, como decías en



EVA LARA RUIZ



tu mensaje), y parece que llegará a editarlo entero.

-Por otro lado, Planeta también comenzó *La Saga de la Sirena* (una serie de historias cortas y de suspense), pero por falta de ventas también cerró. Como curiosidad te puedo comentar que una agrupación de frikis logró faneditarla por completo hace ya bastante tiempo y con notable éxito.

-Planeta también editó *Urusei Yatsura* (**Lum**) y *Maison Ikkoku* (**Juliette Je T'aime**) hace algunos años, pero la falta de ventas hizo que tan sólo fuera un espejismo, con lo que ambas terminaron de editarse tras una pequeña miniserie.

Al igual que en el caso anterior, las TAMI (los traductores que ya he comentado) están traduciendo el manga de *Maison Ikkoku*, de manera bastante exitosa.

-Más tarde, se editaron otras obras, como *One Pond Gospel* (en formato medio tomo), y *La Tragedia de P* y *One or W* en un tomo único.

-Actualmente, podemos disfrutar, de la mano de Glénat de la edición de *Inu-Yasha*, en formato tomo, con la que parece ser que tendremos mangas de **Rumiko** en España por mucho tiempo... (otro tema sería el de los animes).

ALBA DIEZ GÓMEZ

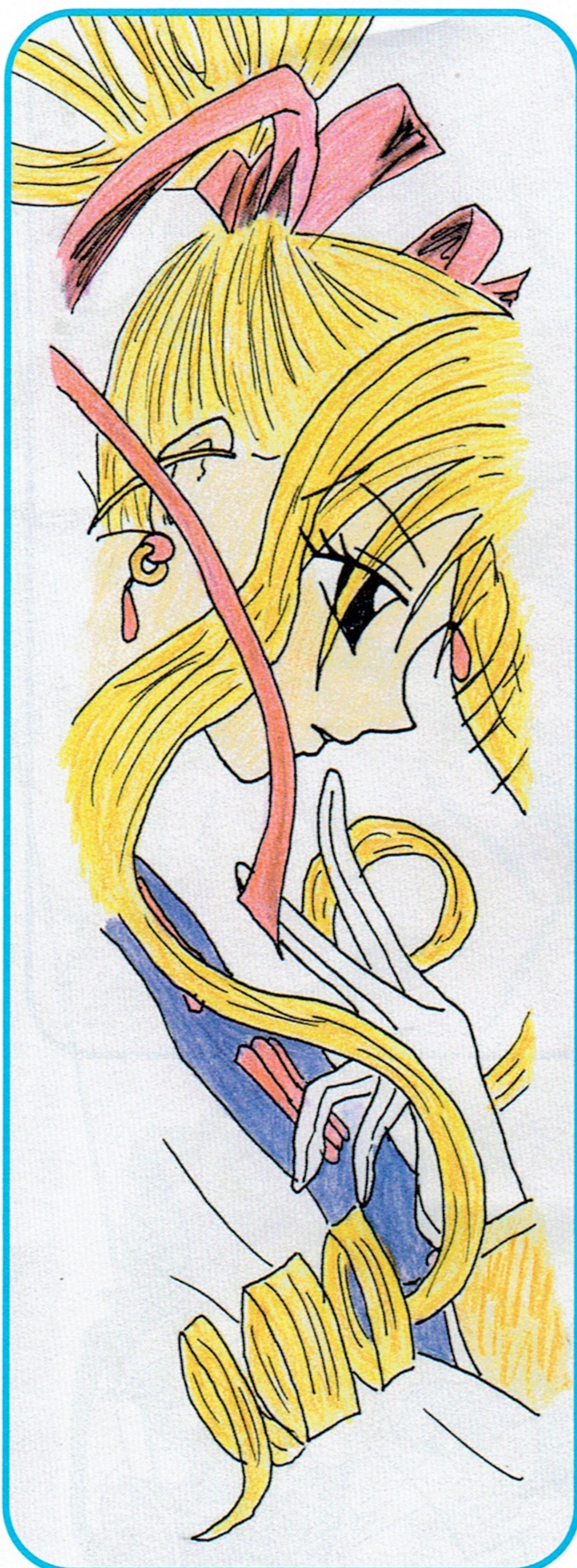
ALEXIS MARTÍN
(BARCELONA)

Tiene 16 años, y aunque nació en Argentina, ahora está viviendo en Barcelona. Por otro lado, su afición al manga encuentra un lugar en la escuela José de Barcelona, en la que le están enseñando dibujo, con el que aspira a ser un gran dibujante. Dice que le encantaría viajar a Japón para intentar lograr trabajar allí. No quiero quitarte la ilusión, pero lo que te propones es MUY difícil, puesto que el mercado japonés está creado y pensado para el autoconsumo y la autoproducción. Es decir, que se nutre de autores japoneses casi en exclusiva. Últimamente se están viendo casos que son asimilables a los mangakas, como es el de **Alessandro Barbucci**, de la mano de **Disney**, y autor de *Sky-doll* y *Witch* (actualmente publicados en España), pero tampoco se puede asimilar con el sistema japonés.

Por otro lado, tengo que reconocer que soy de los pocos que hay en la redacción que todavía no ha tenido ocasión (bueno, mejor dicho, que ha tenido ocasión, pero no el dinero) para ir de

turismo a Japón. El idioma japonés tampoco lo hablo, pero vamos, que aprendo rápido (je, je...).

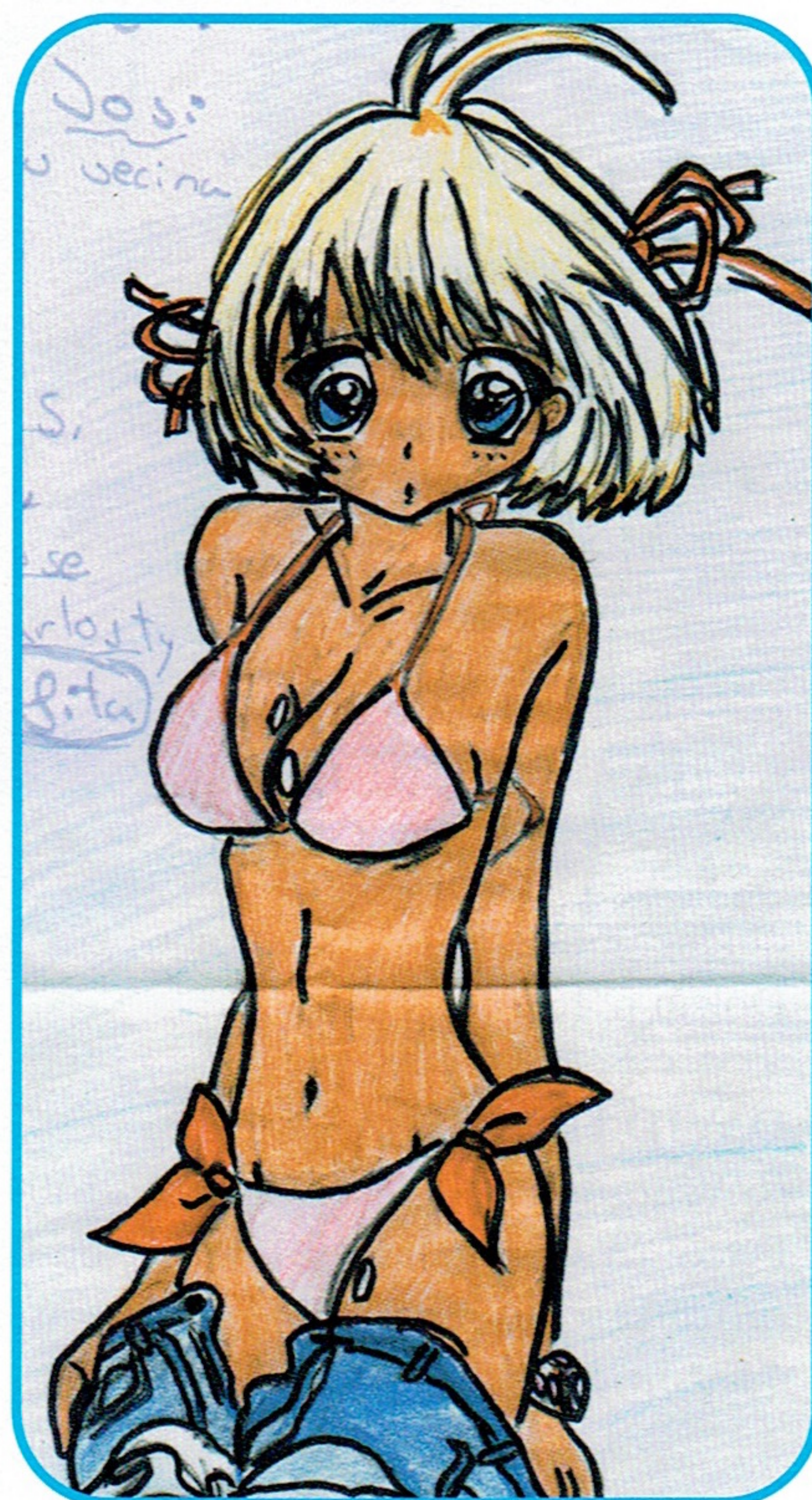
Por otro lado, también me pide que le aclare algunos términos usados en la revista. "Mangaka" es el nombre que se les da a los dibujantes de mangas, "Shojo" y "Shonen", se supone que son dos diferenciaciones en cuanto a tipos de mangas, en principio el primero iría destinado a chicas y el segundo a chicos. "Yakuza" es la mafia japonesa y un "Fansub" es un grupo de gente que se dedica a editar o subtítular películas que no han llegado a su país, y luego las distribuyen de manera más o menos sin ánimo de lucro.



ALBA DIEZ GÓMEZ

KATHY SETA
(MÉXICO)

Me ha hecho ilusión recibir su mensaje. Ahora os explico: se trata de una estudiante de la especialidad de Contabilidad que está realizando un trabajo en el que se analizan las distintas formas de funcionar que puede tener una publicación. Por ello, le han pedido que se informe en varias revistas dentro de lo posible, y ella ha pensado en Dokan para preguntar. Entre otras preguntas dice "¿De dónde nace la idea de crear Dokan?" Pues bueno, rondaba el año 1997 (más o menos) cuando apareció la primera revista Dokan. El mercado por entonces tenía una revista dedicada al manga/anime llamada Neko (algunos de vosotros todavía la recordaréis), pero cuya distribución en exclusiva para tiendas especializadas hacía que en ciudades sin tienda especializada no se pudiera conseguir. La idea de Dokan fue la de distribuir una revista de este tema en kioscos de toda España. Fue una idea arriesgada, y no todos estábamos seguros de que fuera a funcionar, pero final-



JENIFER LUDWIG

mente resultó un gran éxito... hasta ahora. Por otro lado, me hace una serie de preguntas que le responderé por privado, ya que no creo que sean del interés de los lectores.

JORGE LACRUZ
(VENEZUELA)

No es la primera vez que nos llega una carta desde los distintos países latinoamericanos quejándose del precio que tiene la revista en aquel lugar. Es lógico, esta empresa tan sólo distribuye a unos lugares en concreto y fuera de ellos queda bajo la potestad de la empresa que la exporte. No obstante, todavía no había leído un caso tan exagerado, en el que de un mes a otro se dobla el precio de la revista, no sin las quejas de los lectores -en este caso- venezolanos, que ven que no pueden comprar la revista puesto que no les llega el dinero.

Nos pide algún tipo de solución, que, desgraciadamente, no se encuentra en mi mano. La única posibilidad sería que comenzáramos a distribuir en otros países de la misma zona, pero esa ya no es una decisión que pueda tomar yo.

Andrés G. Mendoza
www.andresg.com

Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.

Pasaje Mercuri s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

OTAKU ADRESS

ALBA DÍAZ GÓMEZ

C/ El Parador nº9 39350 Hinojedo, Cantabria. Le entusiasma *El Señor de los Anillos*, y promete contestar (ah!, y tiene 16 años).

PELAYO SERRANO GARCÍA

C/ Pedro Pablo nº30 1º 33209 Gijón, Asturias. Tiene 14 años y quiere cartearse con gente de más o menos su misma edad y que viva cerca de él.

GEMMA GRAU

C/ Pere Fuster nº1 La Garriga 08530 (Barcelona), o bien, por el email shiva-hime@hotmail.com. Tiene 14 años, le gusta *Slayers*, *Wataru Yoshizumi*, *KK Jeanne*, *Inu*, *Yasha*, *Gals!*... y le encantaría cartearse con gente de gustos similares, no le importa edad ni lugar. Eso sí, promete contestar.

JENIFER LUDWIG GUASCH

C/ Ramón Muntaner nº73 1ª escalera 4º piso 07800 (Ibiza). Le gustaría contactar con gente aproximadamente de su edad. Le encanta *Sailor Moon*, *Fushigui Yuugi*, *Slayers*, *CLAMP*, *Ranma*, etc, etc...

RIKUO DARKSTALKERS

rikuo@hotmail.com, (bueno, en realidad se llama Diego Arias). Nos escribió el mes pasado, y nos ha vuelto a escribir para pedirnos que pongamos su mail para que la gente le escriba o le adjunten a su MSN (y no, el dejar de fumar no me ha vuelto borde ni nada de eso).

SABRINA

haratotchimai55@yahoo.com.ar

Quiere cartearse con gente a la que le guste el J-Pop (a ella le gusta *Dir en Grey*, pero vamos, le gustaría conocer muchos más).

ANDRÉS MUÑOZ

C/ Algamitas nº4 1ºB CP 41008 (Sevilla). Quiere cartearse con gente, especialmente con un tal Pablo Toledo a

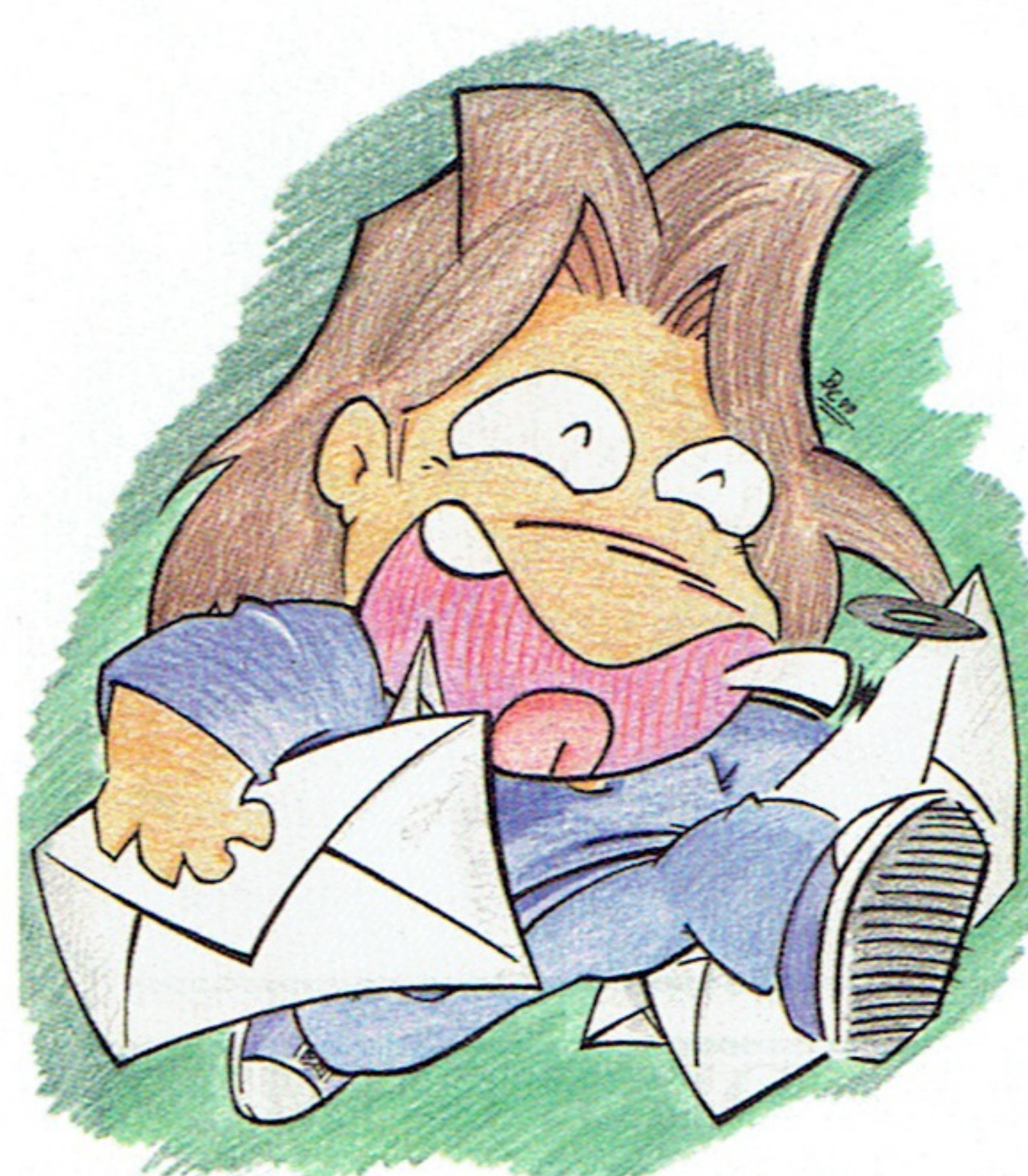


EVA LARA RUIZ

quien publicamos un dibujo en la Dokan nº46.

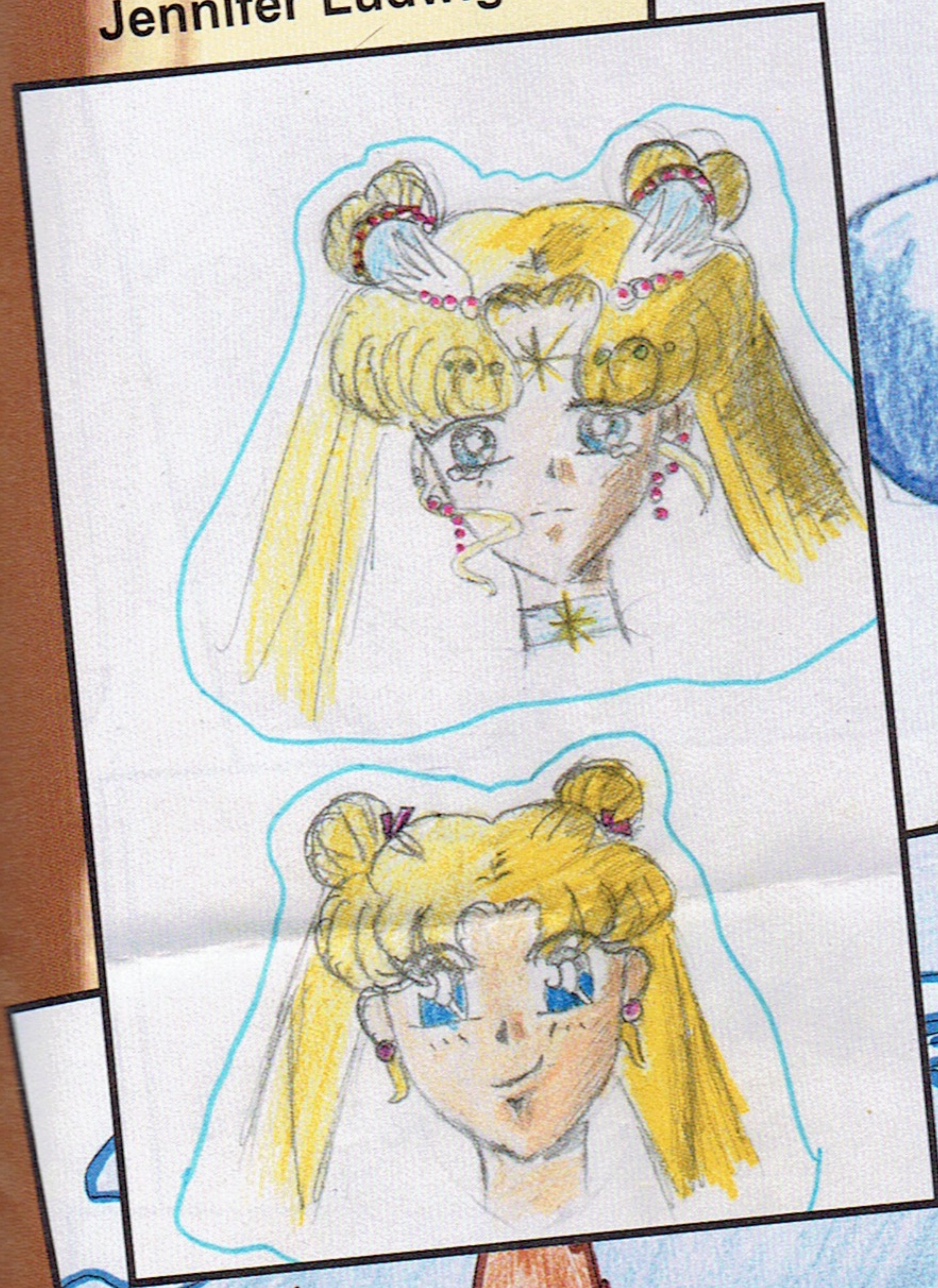
DAVID HERMIDA LÓPEZ

C/Venezuela nº117-119 2º izqu. 15404, Ferrol (A Coruña). Con 15 años, busca cartearse con gente a la que le guste *Saint Seiya* y/o *Ranma 1/2*.



Art Gallery

Jennifer Ludwig

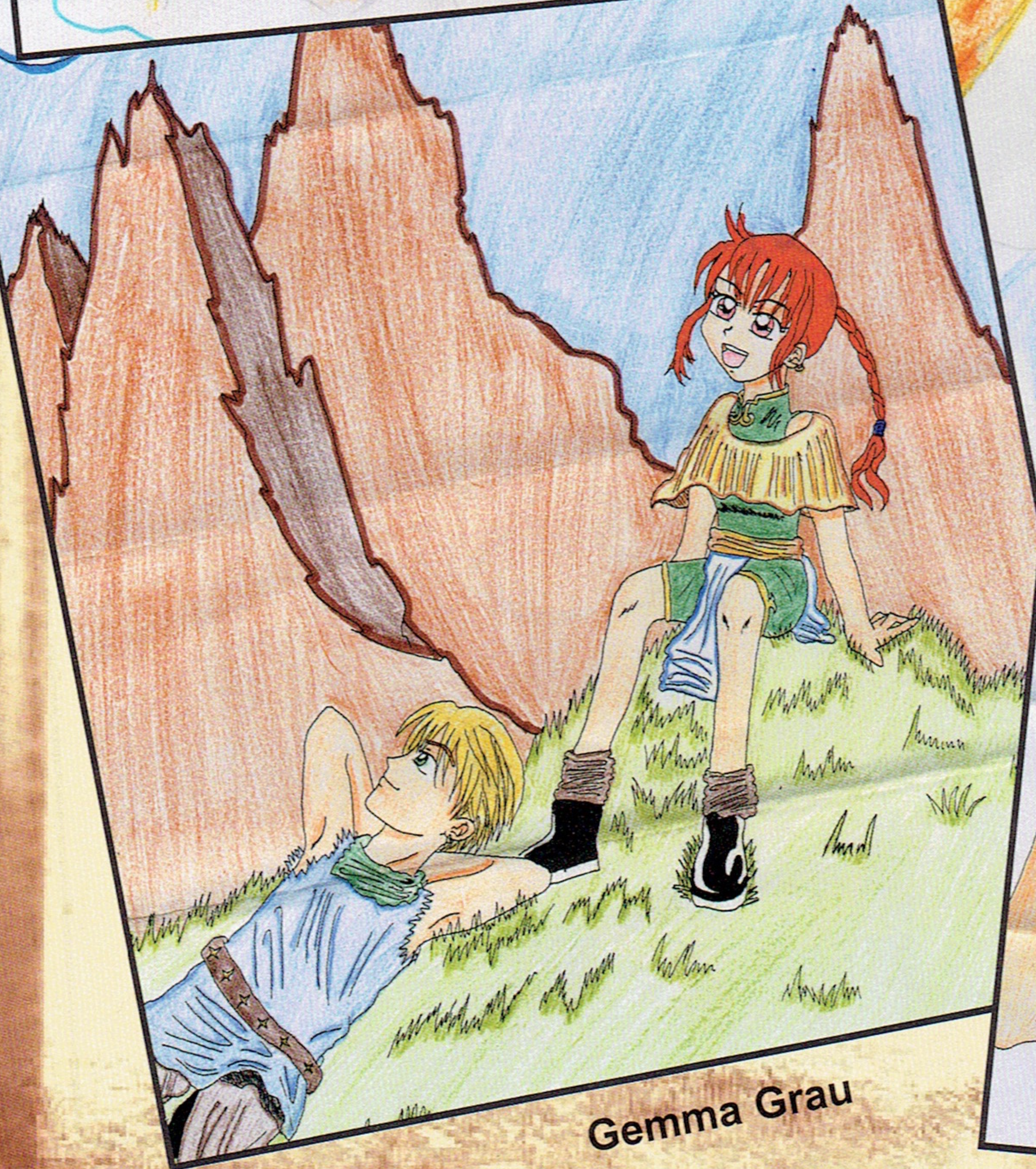
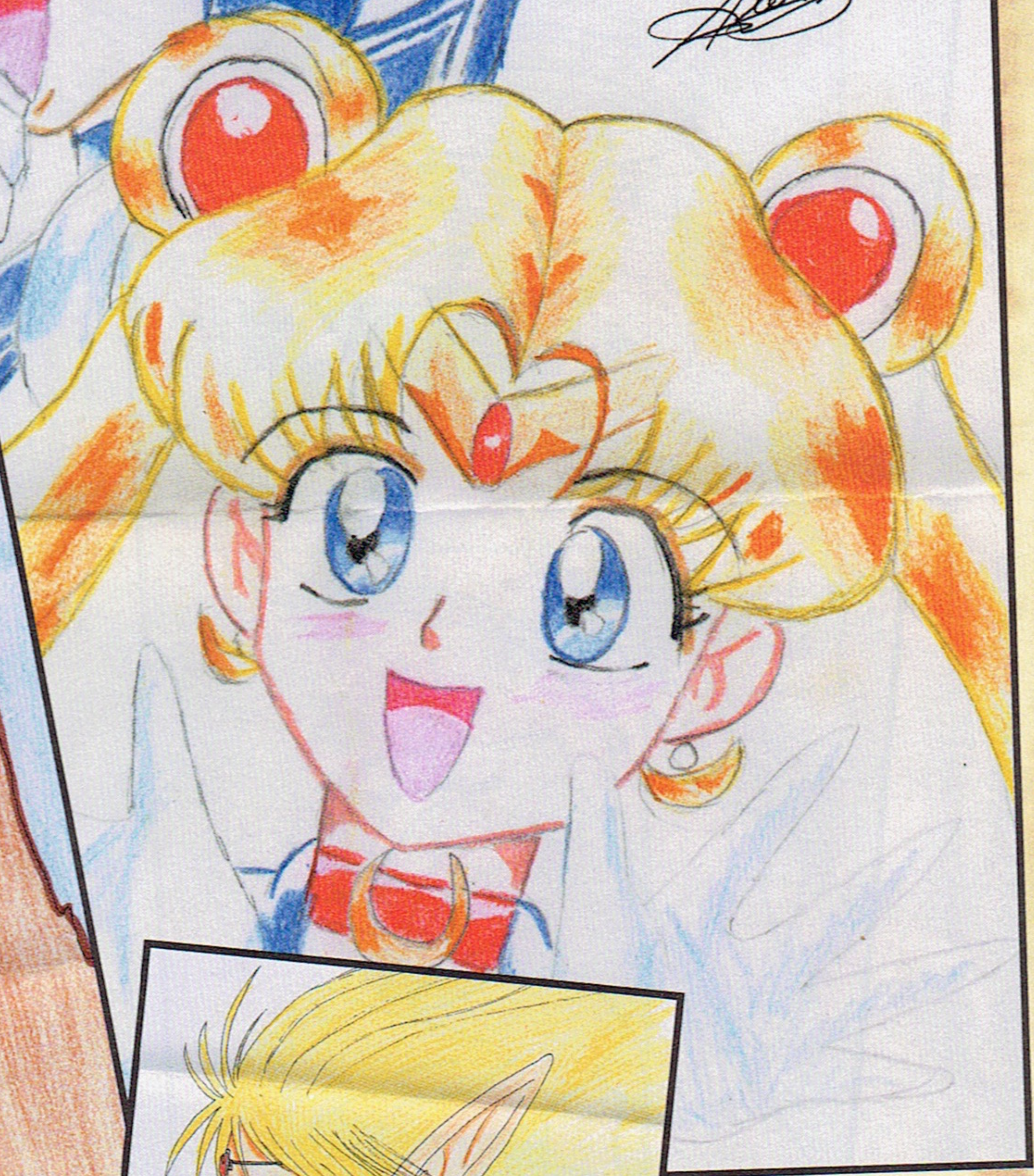
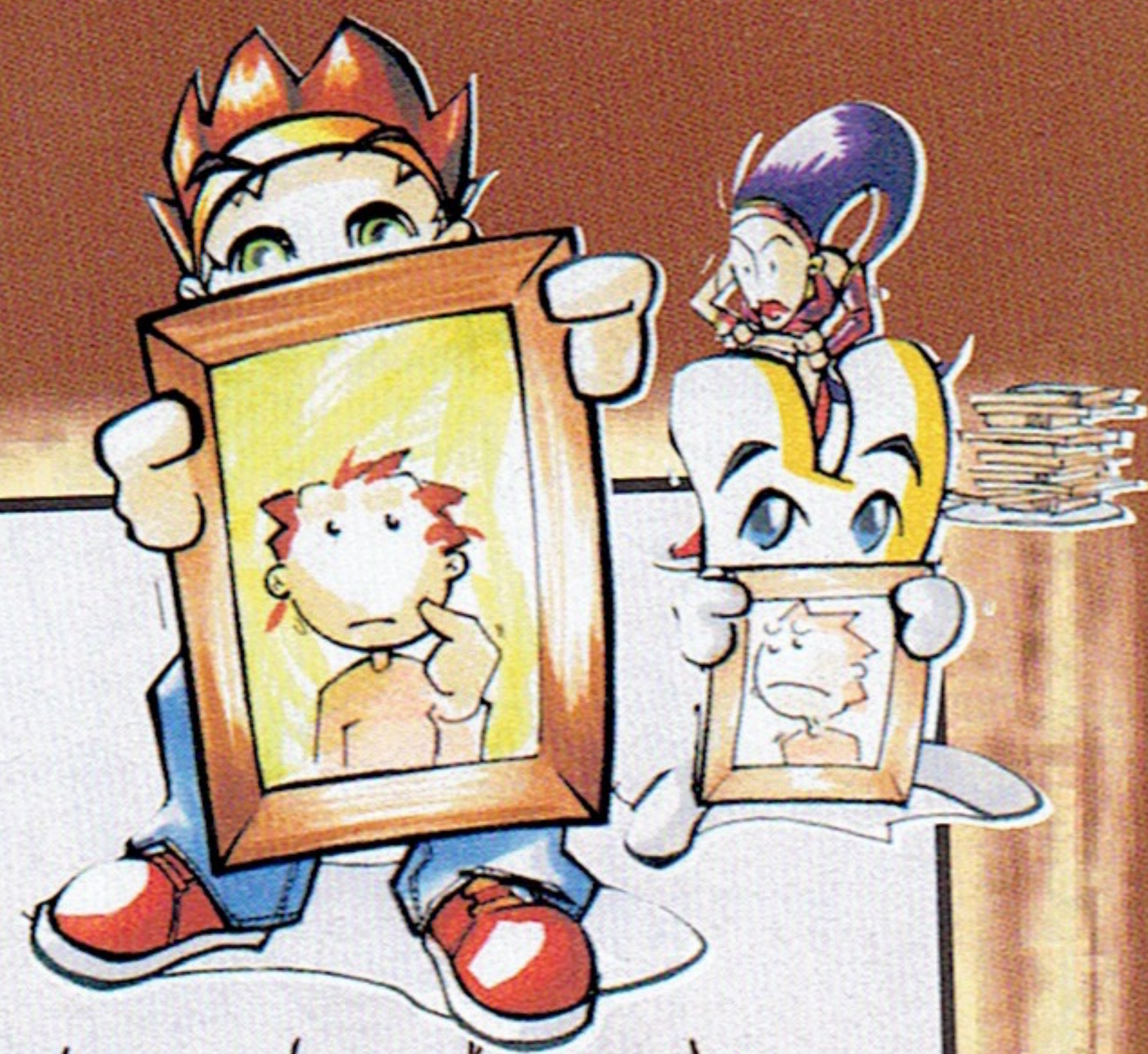


Aleix Salvo Rivero

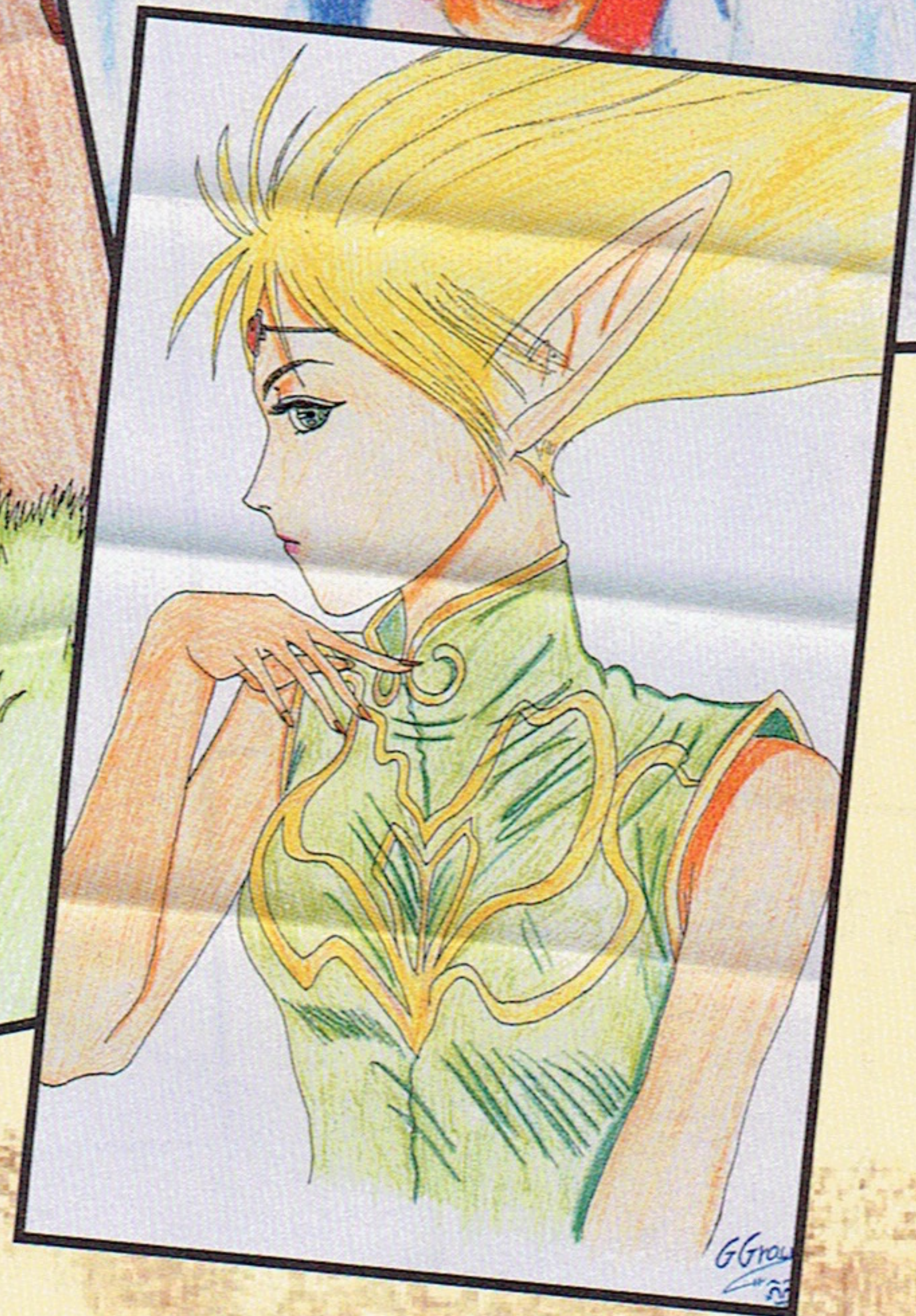


A todos los fans de
Sailormoon y Minamy
y en especial a mis
amigos y amigas:
Vero, Esther, David
Chema y Aina.

Aleix



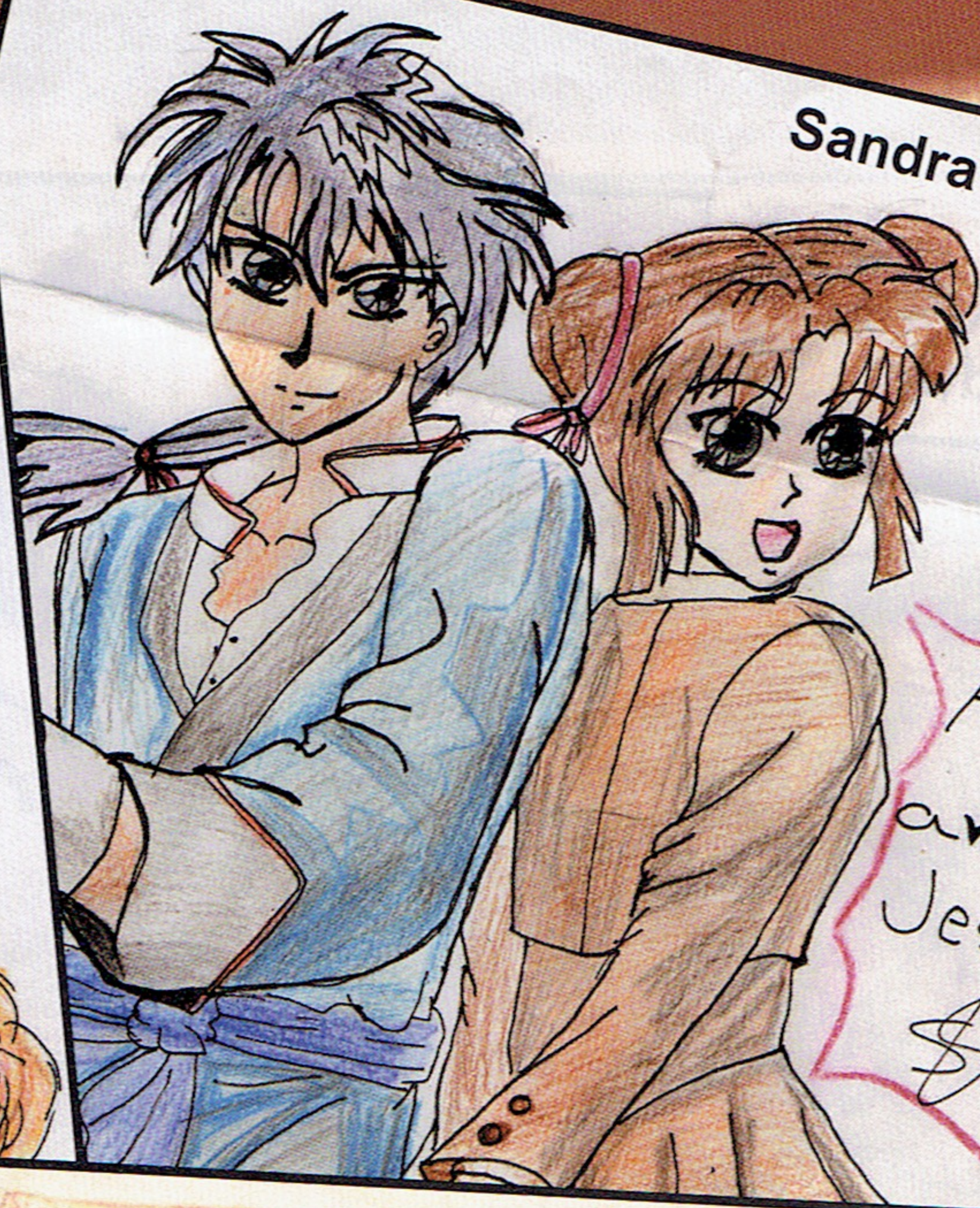
Gemma Grau



Art Gallery



Alba Díez Gómez



Sandra Figueres

A mi
amiga
Jessica:
Sandra

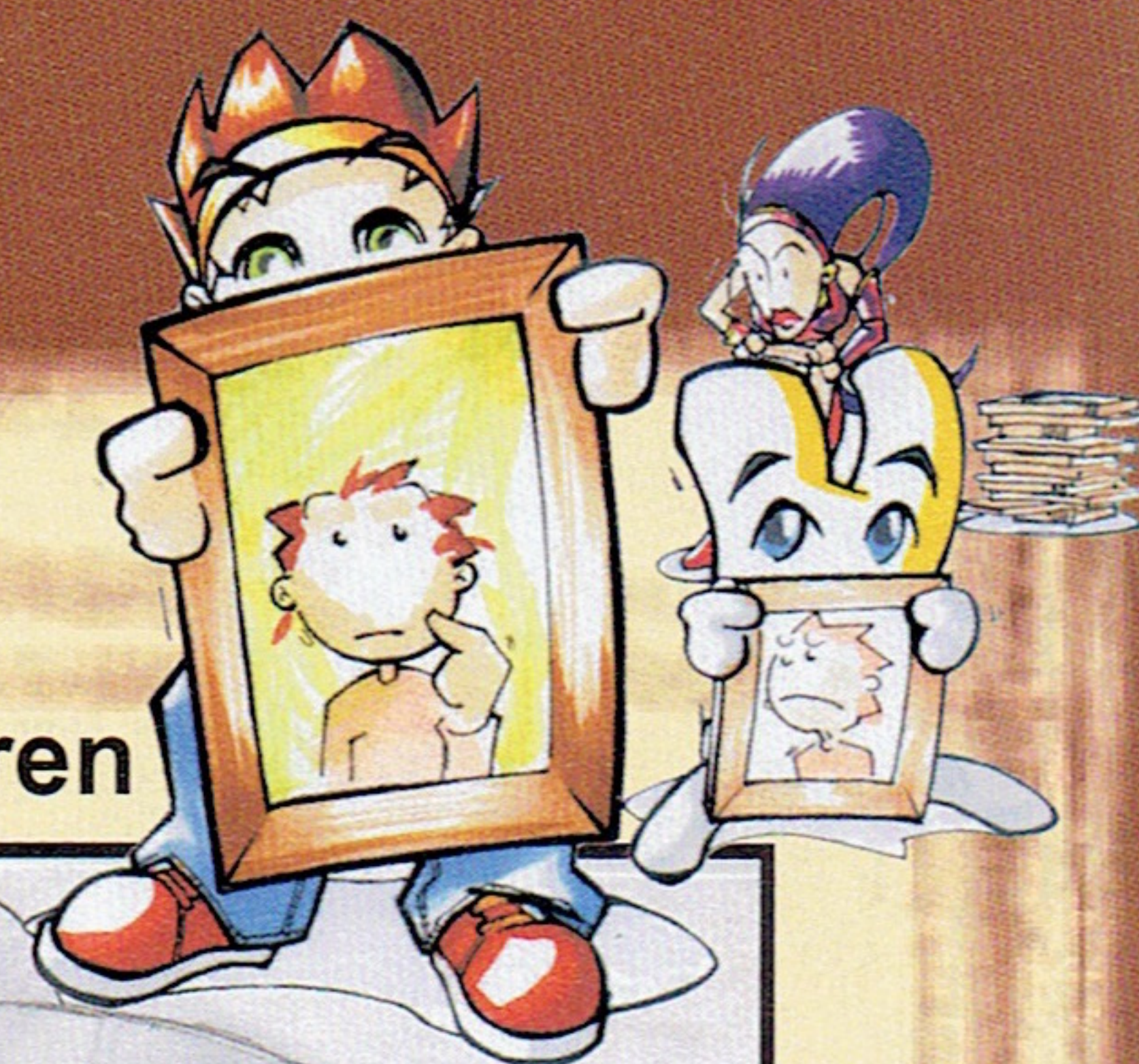


Eva Lara Ruiz



Santiago Ogazón

Valentina Recabarren



Alba Díez Gómez



SUSCRÍBETE

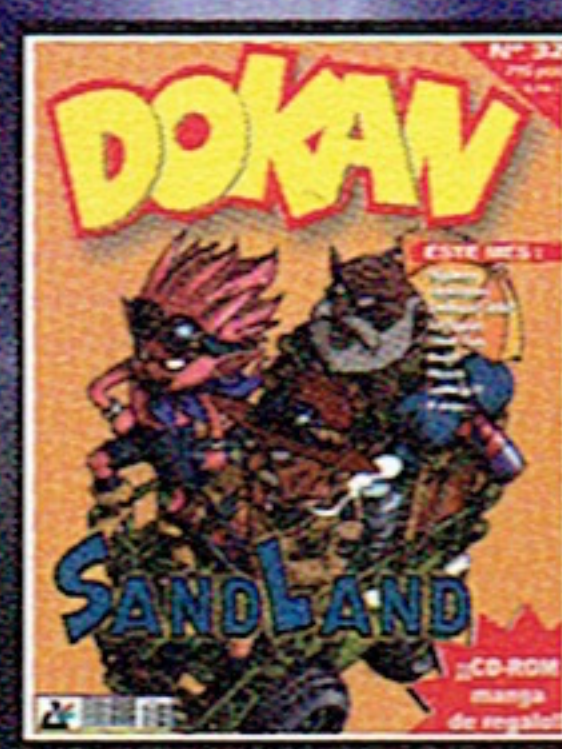
ドカン



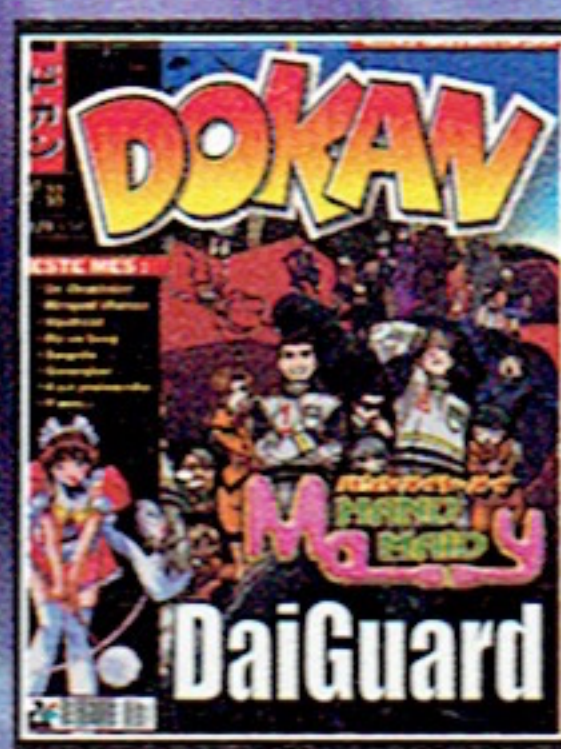
REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM



DOKAN



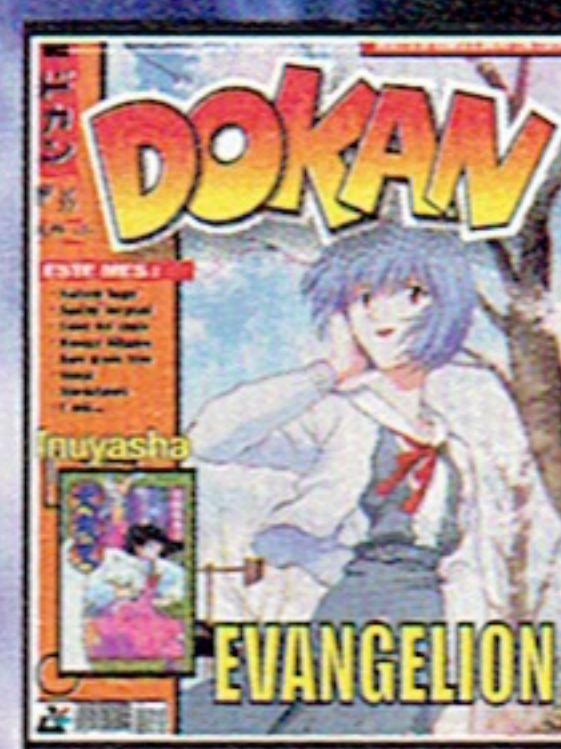
☐ Dokan32



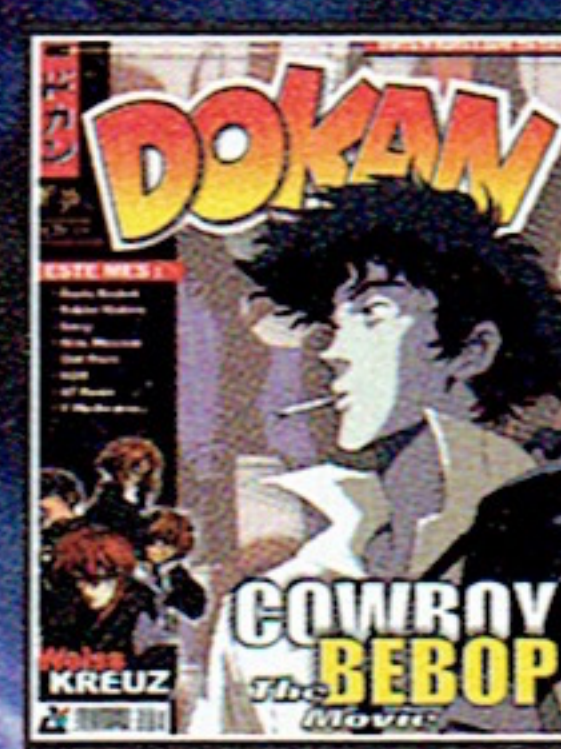
☐ Dokan33



☐ Dokan34



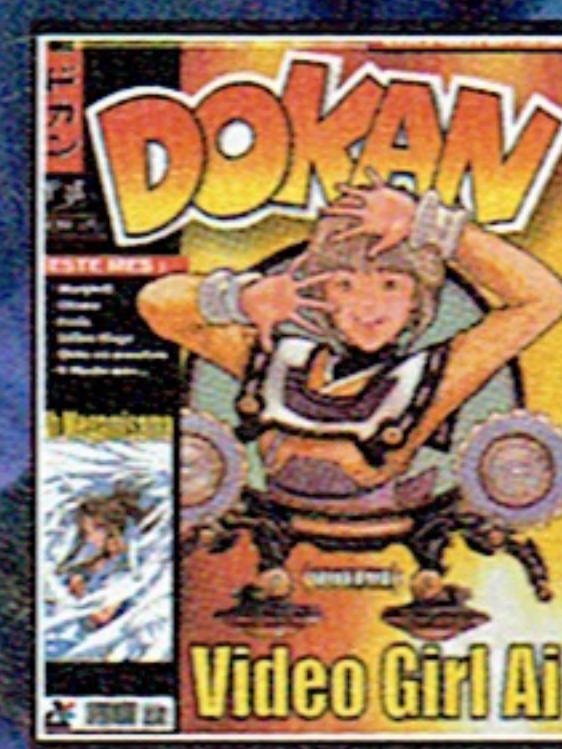
☐ Dokan35



☐ Dokan36



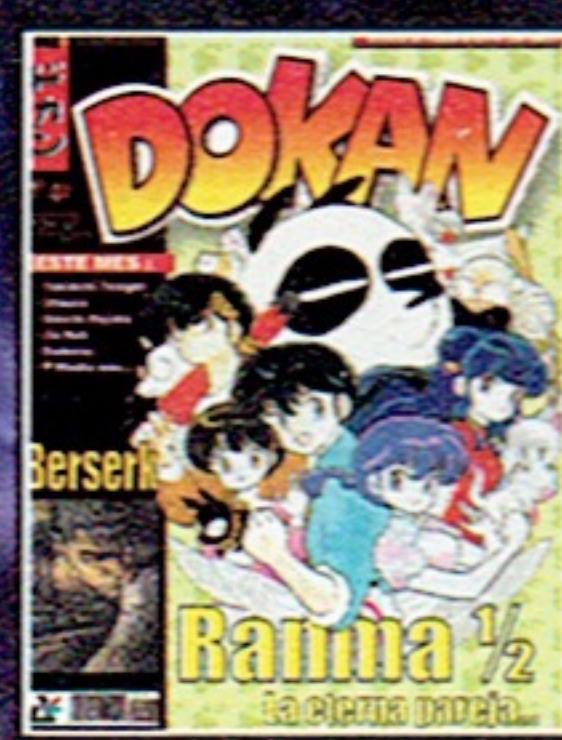
☐ Dokan37



☐ Dokan38



☐ Dokan39



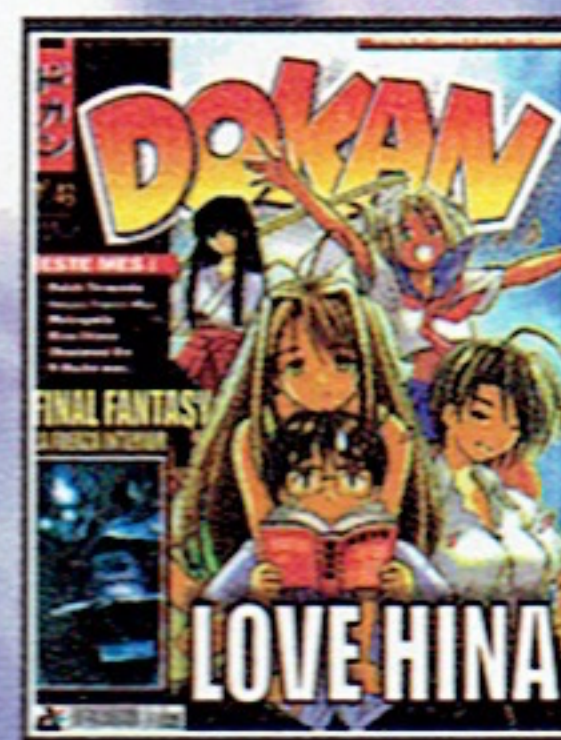
☐ Dokan40



☐ Dokan41



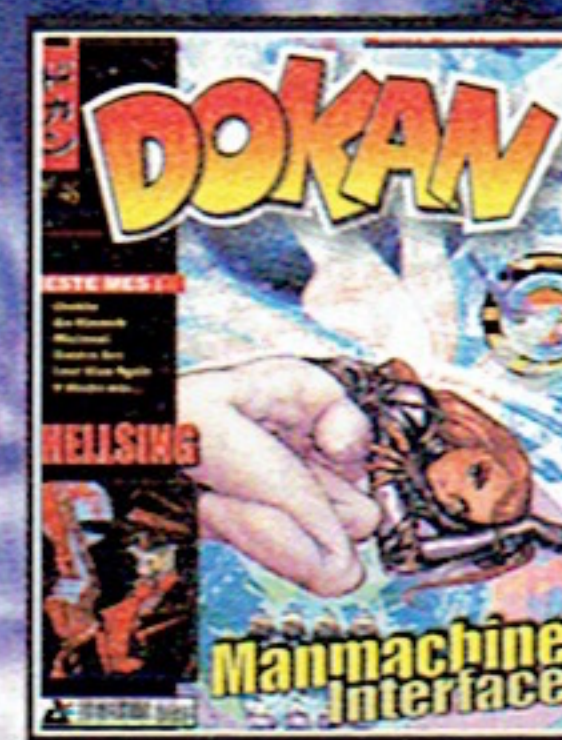
☐ Dokan42



☐ Dokan43



☐ Dokan44



☐ Dokan45



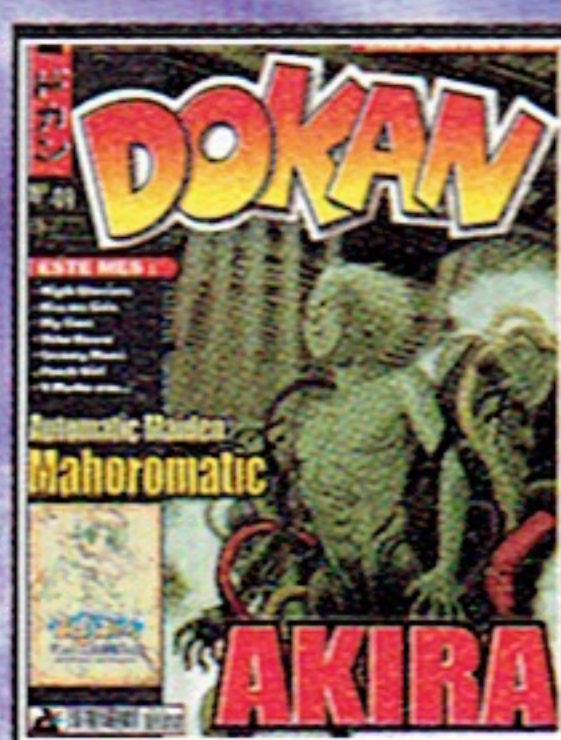
☐ Dokan46



☐ Dokan47



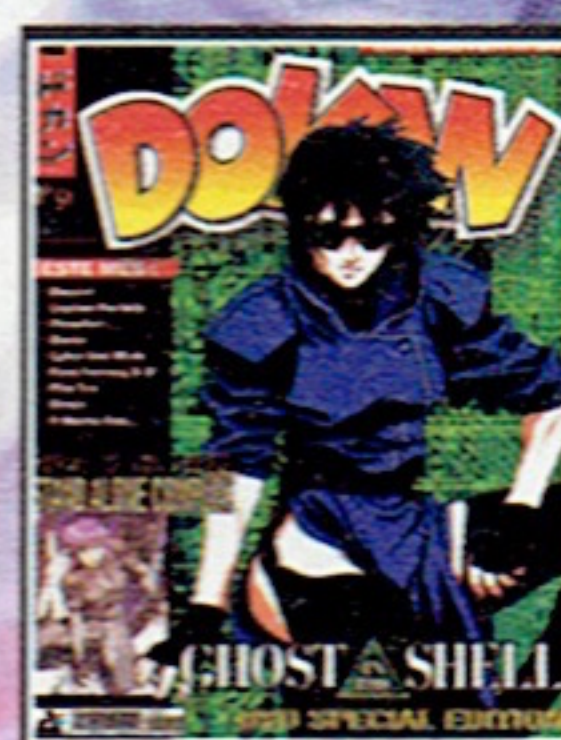
☐ Dokan48



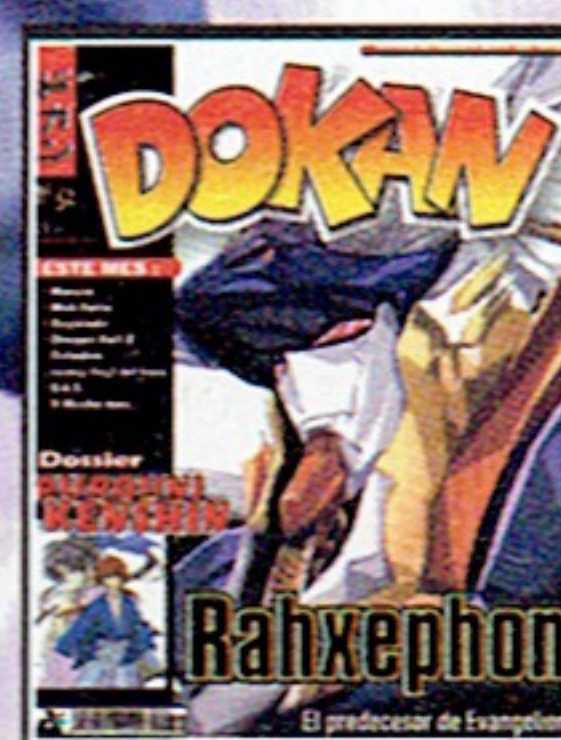
☐ Dokan49



☐ Dokan50



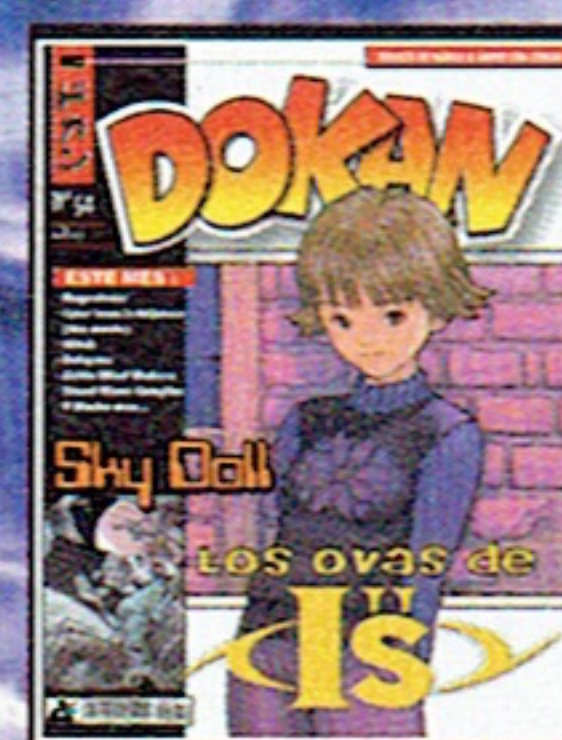
☐ Dokan51



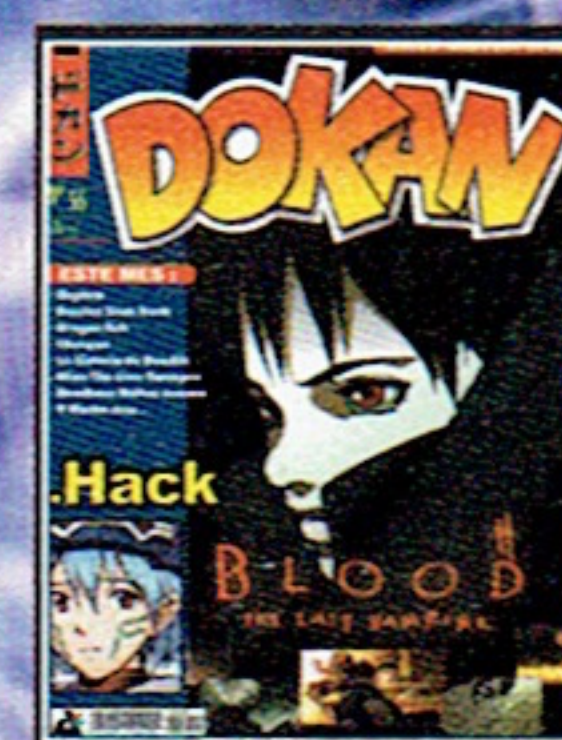
☐ Dokan52



☐ Dokan53



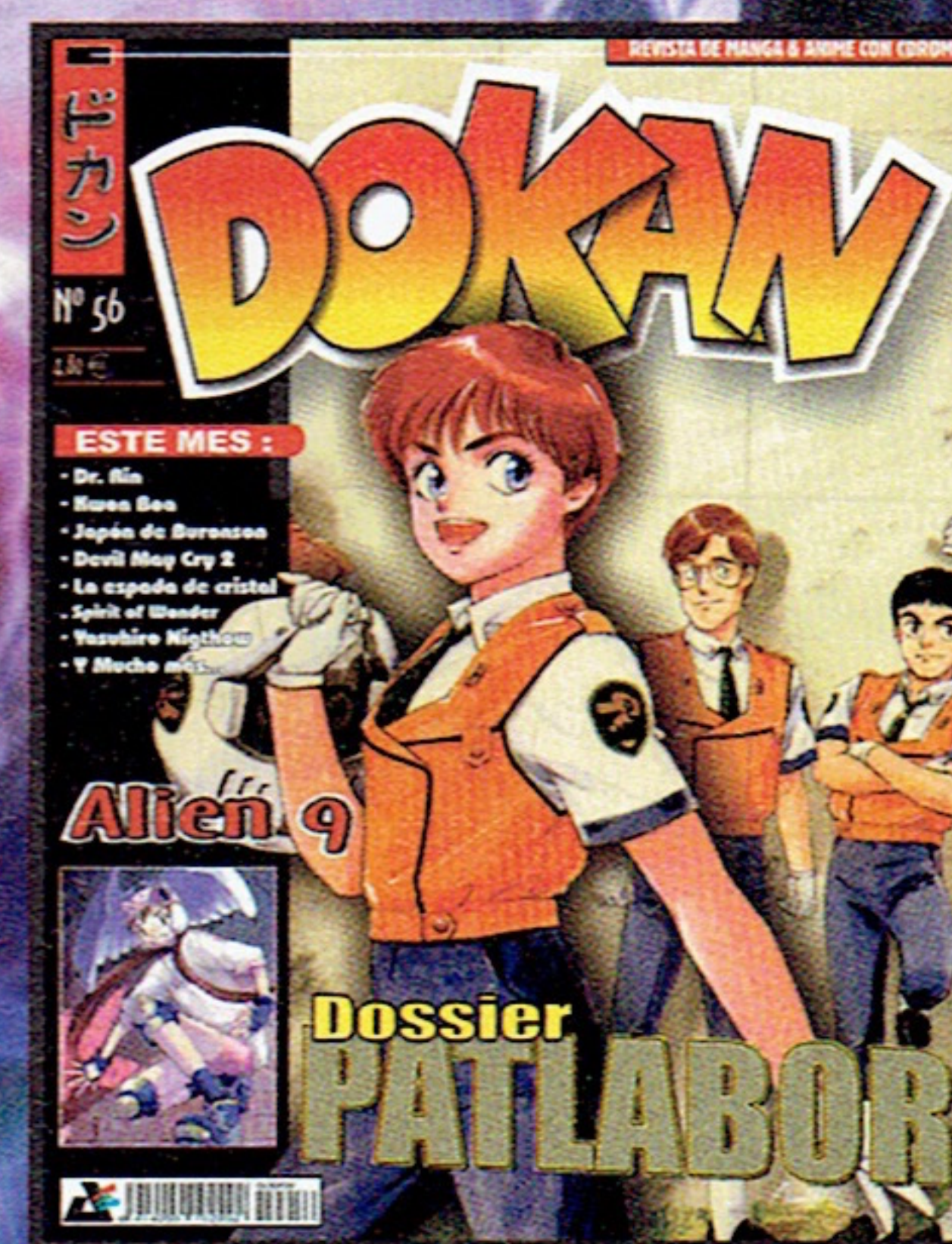
☐ Dokan54



☐ Dokan55

y ahórrate
casi **12 €**

ahora también
puedes
suscribirte en



Nº ACTUAL

☐ Dokan56



Sí, deseo suscribirme a Dokan y recibir la revista durante un año (doce números) a partir del número ☐ por el precio de 45,32 € + 4 € de gastos de envío.

DATOS PERSONALES

NOMBRE:
 APELLIDOS:
 EDAD:
 DIRECCIÓN:
 CIUDAD: C.P.:
 PROVINCIA:
 TELÉFONO:
 D.N.I.:

MODALIDAD DE PAGO

☐ Contra reembolso
☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L.
☐ Tarjeta de crédito
 VISA/AMEX/MASTER CARD

Fecha de caducidad:
 Titular:

Firma:

Para suscribirte, envía este cupón recortado o fotocopiado por correo a: ARES Informática, Pasaje Mercuri s/n, nave 12, 08940 Cornellá de Llobregat (BARCELONA). También puedes hacerlo mediante fax, al 902 19 72 63, llamando por teléfono al número 902 19 72 64 o por mail a suscripciones@aresinf.com.



REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior

8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado).

Unidad de CD-ROM.

Tarjeta Gráfica con resolución mínima 640X480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.

Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar **Microsoft Internet Explorer 5.1**, pulsando el botón 'IE5setup'.

Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas. En el directorio **EXTRA** del CD se incluye **Microsoft Media Player** que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, RA** y vídeo **MPEG**.

Para reproducir archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Para Utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de **Windows** en lo referente a estos temas.

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar **Dokan** aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido y uno más para minimizar el programa.

En la parte central aparecen todas las diferentes secciones del CD-ROM de **Dokan**. Para salir hay que pulsar el botón de apagado que aparece en esta pantalla. En la parte inferior de la pantalla tenemos un pequeño panel de control con tres botones, con los cuales podremos movernos arriba y abajo dentro de la sección en la que nos encontremos.

SECCIONES

Imágenes:

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre el directorio, tendremos acceso a todas las imágenes de las que disponga dicho directorio. Para salir del directorio de imágenes tendremos dos pequeños botones en la parte inferior derecha de la pantalla.

Música:

Simplemente hay que escoger esta sección para disfrutar de los archivos de sonido. Al ejecutar un archivo de sonido aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver este archivo. Es conveniente instalar el programa **Media Player** incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de vídeo; **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Vídeos:

Esta sección se compone de archivos de vídeo, **MPEG, MPG, MOV, AVI, RM, ASF**, y otros archivos multimedia que se ejecutarán con la aplicación que esté predeterminada en el sistema para ver este archivo. Es conveniente instalar el programa **Media Player** incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de vídeo; y para los archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Webs:

En esta sección podemos escoger entre varias webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo una de las páginas de esta sección aparecerá la web abriendo el programa predeterminado por el sistema para archivos **HTML**.

Si alguna parte de la web no está en el CD se intentará obtener directamente de Internet (si se dispone de conexión). Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés' (selección automática).

Varios:

En esta sección se pueden encontrar los archivos de tipo multimedia como fondos de escritorio, screensavers, iconos, temas de escritorio, fuentes, skins de **Winamp** y multitud de pequeños programas que no podrían ser englobados en el resto de secciones.

NOTAS:

El programa **Dokan** no funciona con **Windows 3.1**. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:

IMÁGENES MÚSICA VÍDEOS WEBS VARIOS

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en **Windows 3.1**. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música **MP3** requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.

Las versiones antiguas de **Quicktime** impiden la reproducción correcta de los archivos **MPEG** de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: dokan@aresinf.es

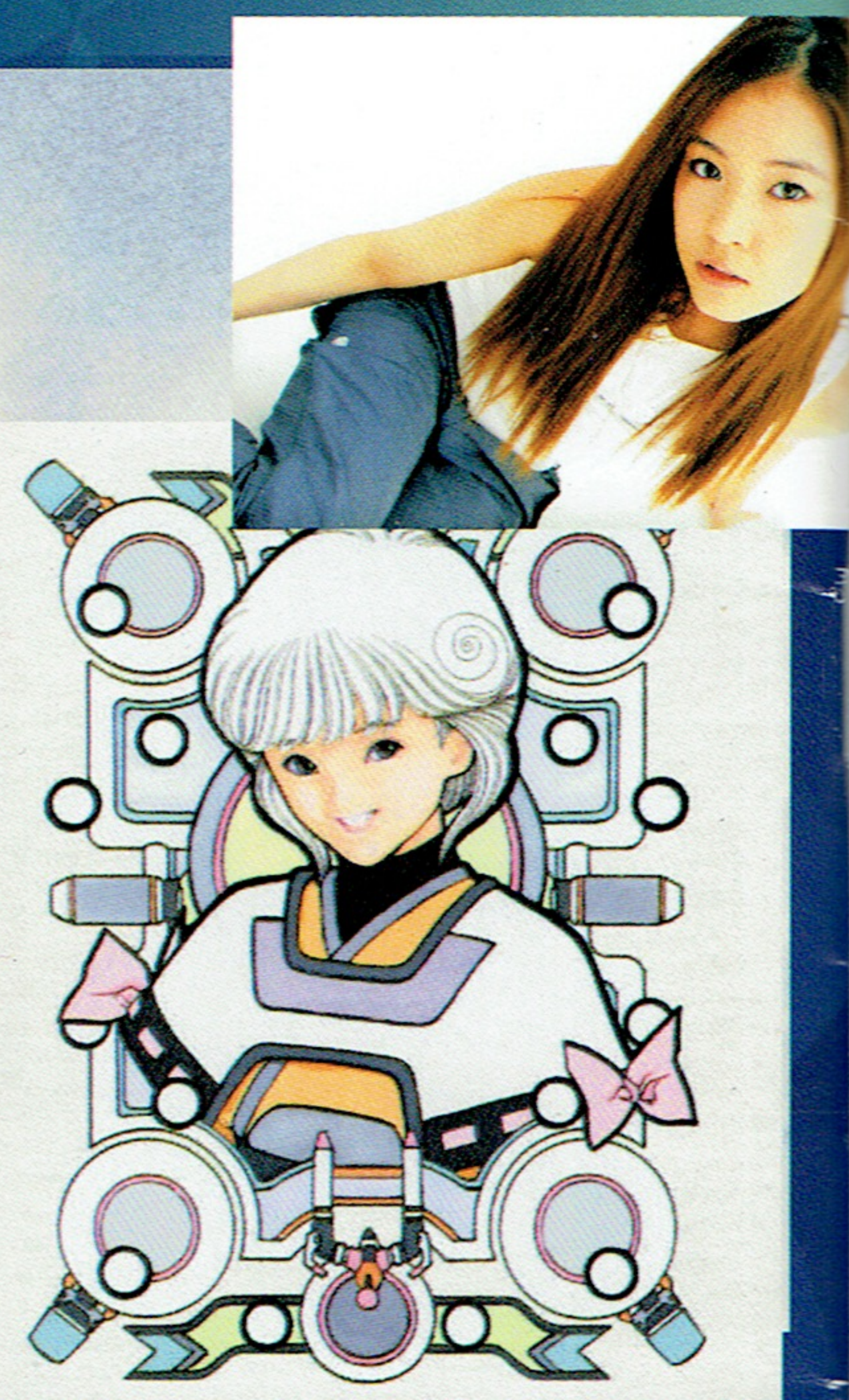
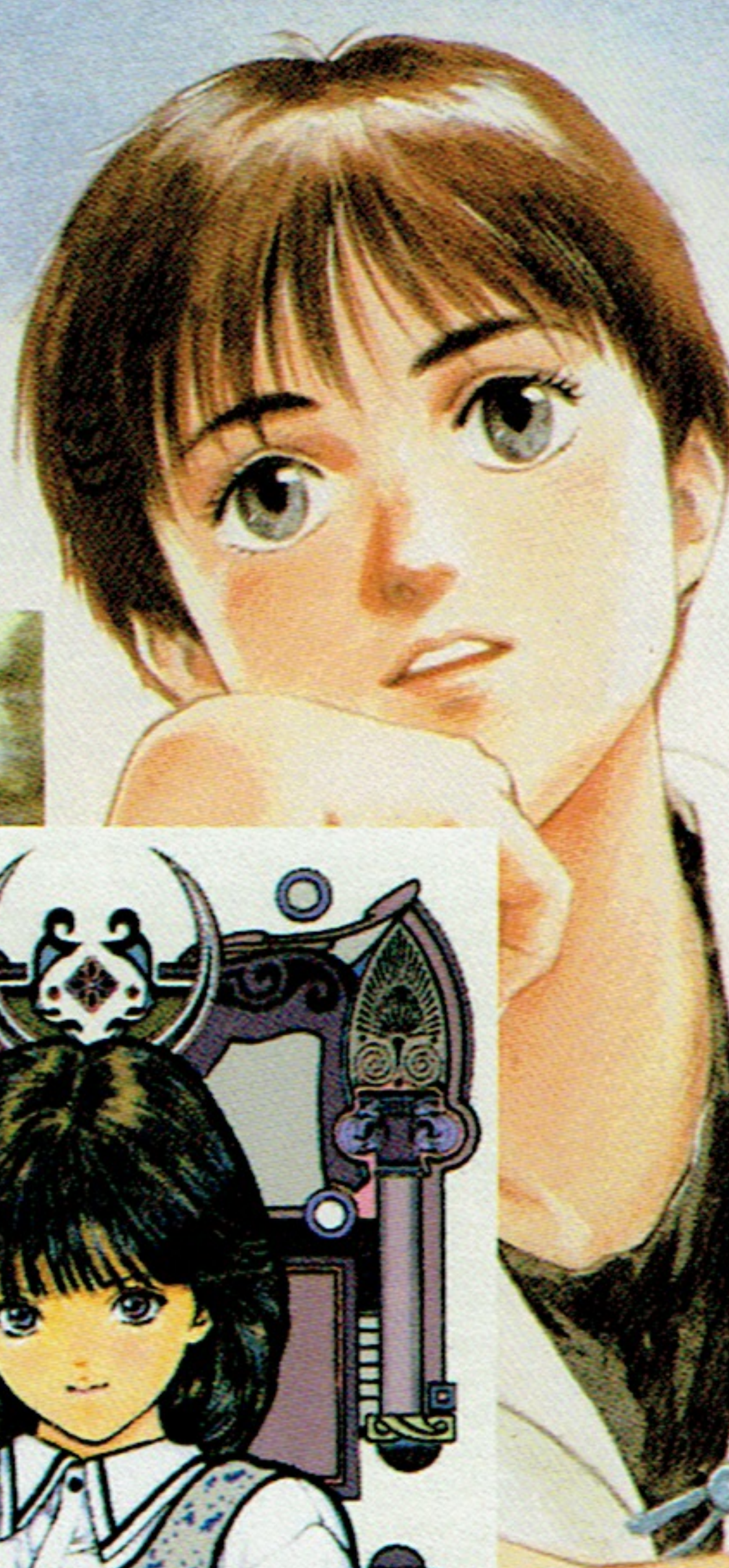
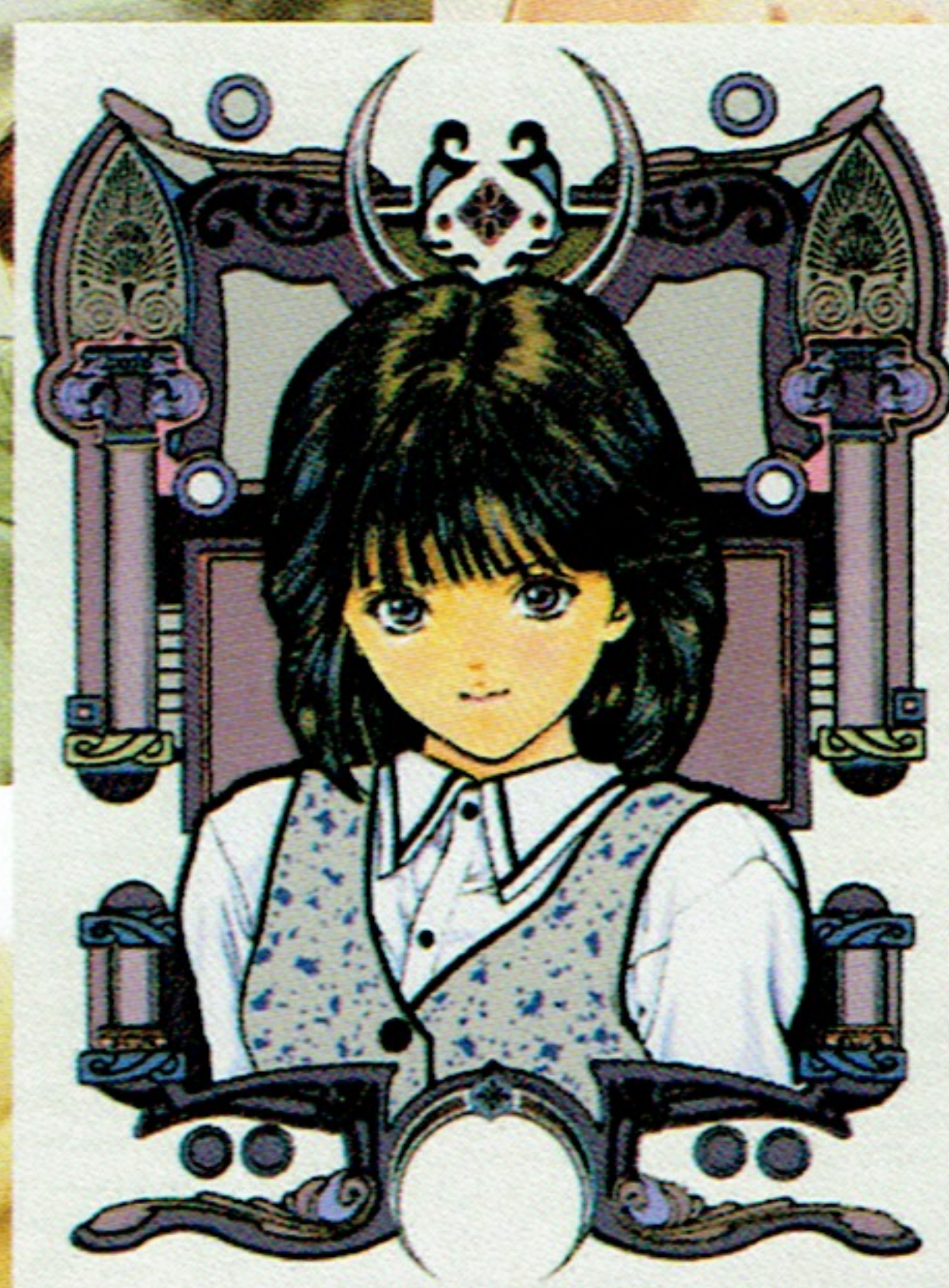
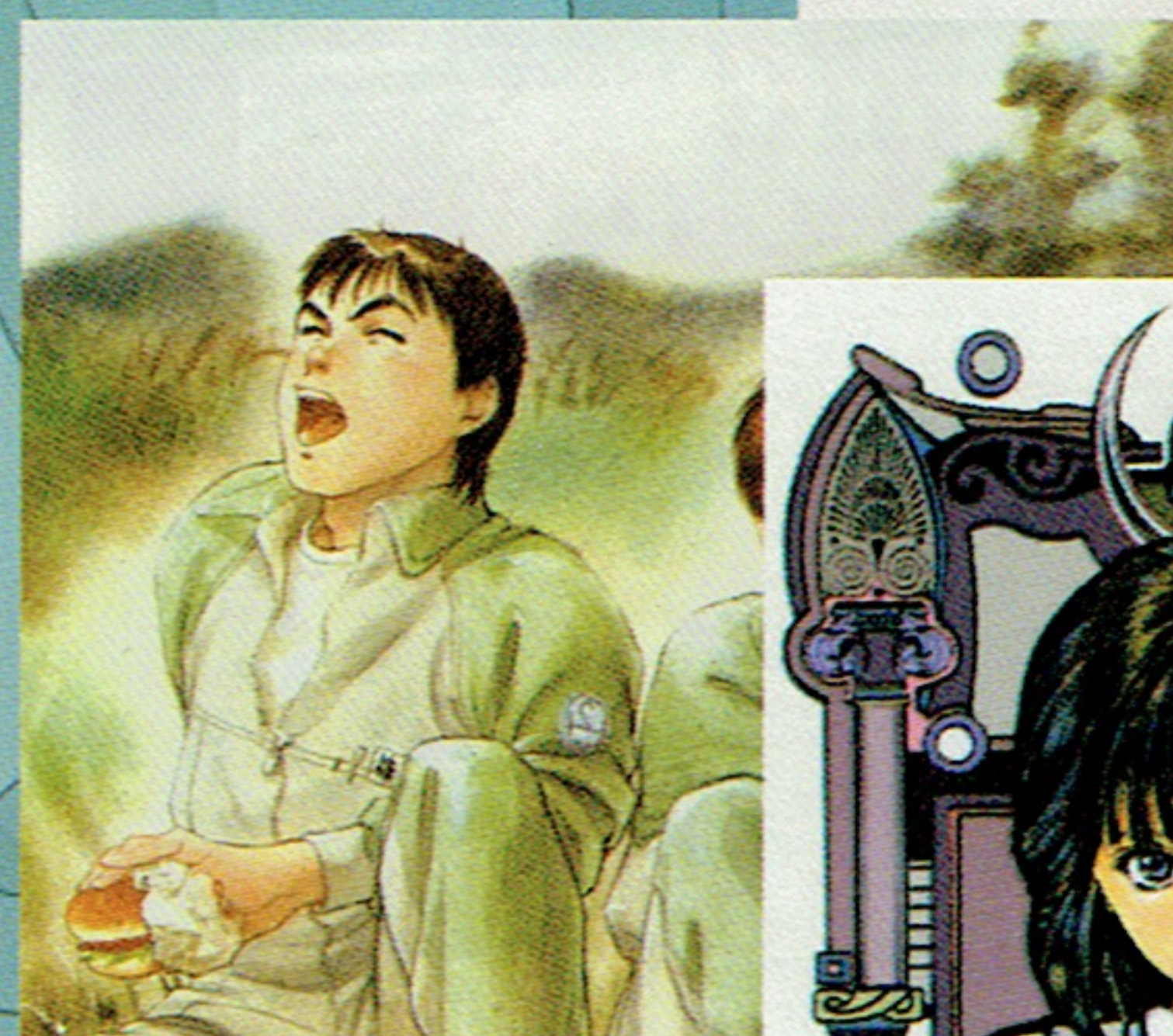
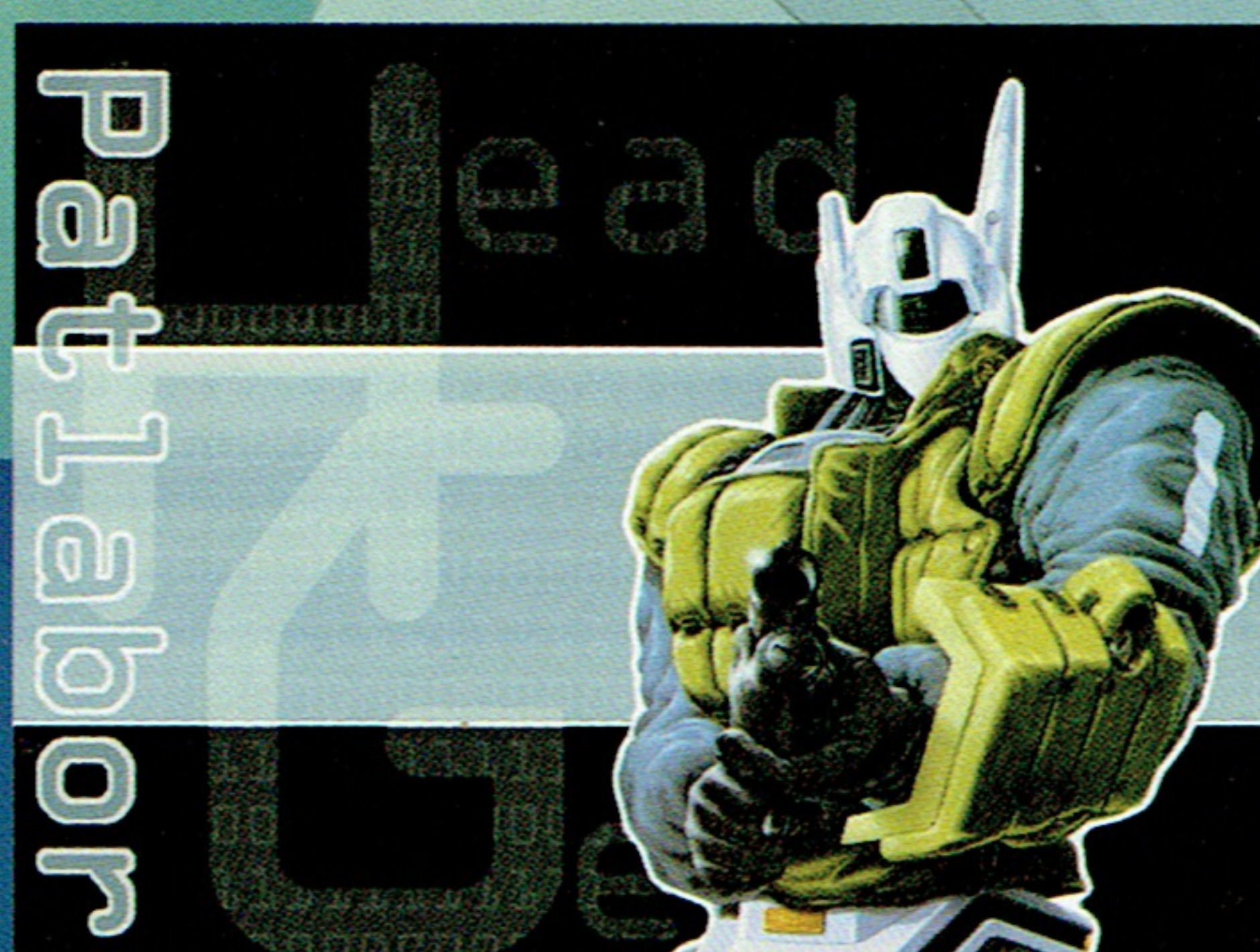


Contenido del cd

Imágenes

En este cd podrás encontrar las imágenes de tus series favoritas. Este mes te ofrecemos las galerías más extensas de:

- Patlabor
- Kwon Boa
- Video Girl Ai
- y muchos más...



Música

En este cd podrás escuchar la banda sonora original de los animes de más actualidad. Este mes especial Kwon Boa.

Varios

Aquí podréis encontrar todos los programas y actualizaciones necesarias para poder ver sin problemas todos y cada uno de los archivos que componen este cd. Además también incluimos varios temas de escritorio y skins de Winamp de vuestras series favoritas.

Vídeos

La sección de Vídeos incluye las secuencias animadas de las series de más actualidad. Este mes nuestra galería audiovisual cuenta con los siguientes títulos:

- Anime Music Video
- Kwon Boa
- Openings anime
- y muchos más...

